桌游志
01
首发号
2010 NOV
定 价：15.00
优惠价：10.00
独家奉送
三国杀官方正版
SP 武将牌
杨修
新品尝鲜
宅男の美少女补完计划
勇者别嚣张
真实与奇幻的交界
——《冰与火之歌》
原始人也有压力
——永远的《石器时代》
技巧分析
三国杀™
林包全面阐释
神呼其神
——漫谈六神将
不能说的秘密
——三国杀 3V3 终极记牌法
人物访谈
萌妹驾到，怪蜀黍退散
主题活动
回转寿司
美味诱惑，食指间流淌
文化专题
诸神的谱系
桌游志 首发号
DVD
ISBN 7-88428-560-6
9 787884 285600

YOKA GAMES
人群中匆匆一瞥
你发现了我，我注视到你
你让我感觉到温暖
你我相视一笑，
已经让我情非得已
你回眸的刹那，我已经暗下决定
关注你，关心你
关怀你，关照你
用一辈子，
无微不至！
我想大声说：我们恋爱吧！
游卡官方旗舰店期待与您相恋
我们恋爱吧
http://taobao.yokagames.com

# 桌游的灵魂

自1935年发售以来，世界著名的桌游《强手棋》（*Monopoly*）已经总共卖出了两亿套——这条今年9月诞生的新闻，将一个近似神话的桌游奇迹展现在我们眼前。粗略计算，在这75年中，平均每天这款游戏在全世界要卖掉7000多套，这个数字足以令每一个投身桌游行业的年轻人为之振奋。与电子游戏相比，即使是创下销售神话的《超级马里奥兄弟》，近30年来上百款系列作品销量也不过4000万套。当然，神作本无高下之分，但它们共同的特点却如此明显：身为游戏，它们的创意总是那么特立独行，都包含着一种难以言喻的灵魂并且经久不衰。

前不久和朋友们去影院看电影，等候之际去游戏厅“推币”，偶见一大型机台，似有几分脸熟。定睛一看，原来就是街机版的《强手棋》，可供6位玩家同场竞技一台大型游戏机，当两米多高的转盘徐徐转动时，即使是在一旁驻足观看，也能体验到那份久违的，带有些许怀旧的感动。若非游戏有灵魂，我们又怎会有如此共鸣?

三年来，最能令我心头一动的游戏就是《三国杀》。第一次玩还是教学局，我和我当时的两位同事被友人拉到咖啡厅逃班学牌，结果一玩就是一天，扣了工资挨了骂，但觉得值。当时的《三国杀》还是较原始的版本，印刷和制造工艺相对粗糙，很多技能和卡牌的作用也没有定义清楚，但这并不妨碍我们享受久违的游戏之趣。因为真正有灵魂的佳作，即使未曾磨砺，也同样令人一见倾心。

或许正是如此，近年来，越来越多的年轻人投身桌游行业，有的人选择了桌游设计，有的人则选择了桌游的运营、销售，乃至经营桌游吧。激增的桌游玩家和巨大的市场潜力，令更多的年轻人看到了机遇。他们开始意识到，只要有好的创意，有足够的文化根基，就可以极小的成本让梦想照进现实。如今，在这个创意文化的世界里，金钱开始退居二线，真正的游戏创造，乃至去塑造一款游戏的灵魂，成为桌游设计师首先思考的事情。

我相信，这个世界上所有经典的、美好的、能带给人们快乐的东西，大至发明创造，小至桌面游戏，没有一样是某个人有了钱，一高兴就想出来的。桌游作为当今文化创意产业的杰出代表，正在经历一个“无中生有”的黄金时代。我们这本《桌游志》，也正是为此而生。只要为中国桌游的普及和发展能尽绵薄之力，即不辱使命。

王小猪

# 桌游志

# 目 录

CONTENTS


P1 刊首语

P2 目录

## 资讯 news P4

P4 资讯速递

P6 BGG 排行榜

P7 编辑部排行榜

## 产品 PRODUCT P8

P8 宅男の美少女补完计划

宅男与美少女不得不说的故事！什么？宅男也能美少女养成？还全都是动漫里面的美少女？喜欢动漫的玩家不可错过！


P12 背后一篮菜，当头一板砖

P14 天庭有鬼

——《福神》中元扩充简介

P16 勇者别嚣张

P18 真实与奇幻的交界

——《冰与火之歌》

P22 胜败乃兵家囧事

——为恶搞而生的《小白世纪》

P24 原始人也有压力

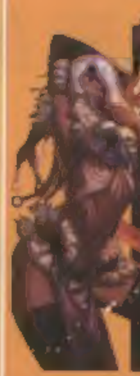
——永远的《石器时代》

P26 小编捉游

## 技巧 SKILL P28

P28 其徐如林

——三国杀林包全面阐释

"其疾如风，其徐如林，侵掠如火，不动如山"，从设计者、玩家、和选将技巧等方面系统分析阐释林包新增武将，尤其不可错过的由本刊为大家奉上林包首席设计师 Kayak 的设计心路，全面深入解析林包！


P34 神呼其神

——漫谈六神将

P38 不能说的秘密

——三国杀 3V3 终极记牌法

别再拖队友的后腿，先用究极的记牌秘籍武装自己吧！


## 人物 INTERVIEW P42

P42 萌妹驾到，怪蜀黍退散

国色天香！矜持之花！又萌又开朗的可爱萌妹！本期为各位读者奉上大乔的真人 Cosplayer 未来妹妹的独家专访！


P45 MISS YOKA 宝贝，上桌游！

P46 累，但是我乐在其中

## 活动 ACTIVITIES P48

P48 美味诱惑，食指间流淌

——浅谈聚会娱乐桌游《回转寿司》

P52 我们爱桌游

——埃森国际游戏展亲历观感

CONTENTS

## 专题 CULTURE P54


P54 诸神的谱系

不同神鬼文化背景上衍生出来的各种影视或游戏作品，也就因此而带上了各种色彩，而同样在这种文化氛围下衍生的许多桌游，也凭借着其深厚的文化背景成为经典。本期专题讲述的背景文化就是鬼与神。


P55 西方的鬼神文化

P66 中国鬼神文化

P78 为什么他们爱跑团


## 时尚 FASHION P84


P84 帝企鹅桌游吧

P86 属于你的自由时光

P88 三国杀新武将杨修分析

P90 萌！ Q 版风扩武将

P92 只要美就足够了

P94 编辑部

P96 四格漫画


实战教学
手把手教你玩
三国杀


编辑出版：《桌游志》编辑部

通信地址：北京市朝阳区建国路 71 号惠通时代广场 A4

邮编：100025

电话：010-58630150

传真：010-58635998

电子邮箱：editorbgm@126.com

主编：王冬

副主编：张顾超 李思达

编辑：李萌 任硕 槐方羁

美编：范长峰 周延斌 毛森

发行：北京九辰文化

版号：ISRC CN-R23-10-0047-0/V7Z

版权登记号：赣版权登字—08—2010—032

定 价：RMB 15.00

优惠价：RMB 10.00

拒绝盗版 健康游戏 享受生活

● 本手册随盘附赠不能单独销售

**投稿须知暨授权声明**

凡向本刊（《桌游志》刊物）投稿，被采用的稿件的作者（包括审稿稿件及其作者），均视为该作者已经同意以下条款：

1. 文责自负：作者必须保证其拥有该作品的完全著作权（版权），并保证该作品不侵犯他人著作权，对于作者侵犯他人著作权以及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何连带责任。
2. 全权许可：本刊有权以任何形式（包括且不限于纸媒体、网盘等介质）使用、编辑、修改该作品，无须另行征得作者同意，无须另行支付稿酬。
3. 独家使用：未经本刊书面许可，作者不同意任何单位或个人以任何形式使用该作品，著作权法中另有规定的除外。
4. 审稿稿件：凡向本刊投稿的稿件，在审稿期内（通过邮局方式投稿的，审稿期为 60 日，以邮戳为准；以 Email 或其他方式投稿的，审稿期为 30 日），作者不能再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如造成本刊或其他刊物媒体损失的，一切法律责任由投稿人自己承担。

**版权声明**

本刊刊登的所有内容（除转载部分外），未经本刊书面许可，任何单位和个人不得以任何形式使用该作品，著作权法另有规定的除外。

# 资讯快递

赛事

## 动趣网桃园结义 3V3 大赛圆满闭幕

动趣网桃园结义 3V3 大赛于 2010 年 10 月 24 日在北京新中关购物中心落下帷幕。游卡桌游 CEO 杜彬和动趣网创始人张岩为获胜队伍颁发了奖杯和奖金。

动趣网桃园结义 3V3 大赛是由动趣网主办、游卡桌游公司协力的赛事，本次比赛报名全部采取网上报名组队形式，共有 144 支队伍报名，预赛采用小组循环制，复赛则采用单轮单循环积分赛制。大赛历经 2 个周末共计 4 天的角逐，最终决出冠军：三国杀专用队、亚军：US33TB、季军：天命。

本次赛事配备有专业的裁判，力求做到比赛的公平与公正。游卡桌游公司 CEO 杜彬先生表示：我们由衷的希望更多的玩家了解三国杀 3V3，并体验 3V3 这种竞技类活动所带的来乐趣。

新游

## 国产新游《斗福》顺利上市

北京梦幻奇想网络有限公司旗下的“阿司匹林与猫桌游工作室”，最近推出了原创国产新游《斗福》。

《斗福》的设计师色色，曾设计了多款原创国产桌游。《斗福》以十二生肖为主题材，是一款集博弈、对战、策略、运气于一身的国产多人卡牌类游戏。在《斗福》中你将扮演一名睿智的“福神”，目标是要消耗对手的“福气值”。在游戏中你可以通过简单的三个动作：摸牌、吃牌、叠蒙，构建自己的得分区，完成相应的“任务”，但是，切记不要太过贪婪，因为对手是很容易防守反击的。想获得游戏的胜利，除了合理的规划每回合的行动外，更多的是要适时的发动“福牌”技能。另外，神秘的规则手册以及充满智慧的提示卡，都会在你成为“福神”的道路上助你一臂之力。

据设计组透露，《斗福》桌游吧比赛也将会于近期陆续展开，以便让更多的玩家深度的了解到《斗福》的技巧与快乐。

新游

## 《西礁岛》新上市

西礁岛是美国佛罗里达州 1700 个美丽的小岛之一，它拥有和碧空媲美的蓝色海水，燃烧热情的高温，以及释放激情的夜总会，追求刺激狂野和浪漫惊喜的人们将这里视为天堂。恋上这里的不光是伟大作家海明威，还有更多痴迷于这片海洋以及沿岸酒吧的人们。这座人间天堂般的小岛，最近由德国桌游发行商 Spiele-idee.de 公司搬到了桌游平台上。

在游戏中，玩家可以自由选择先修建桥梁或是去修建旅馆。不过玩家的首选应该还是桥梁，因为只有这样，你的各种游客：包括艺术家、商人才可以到达这里。除了以提供住宿赢取收益外，你还能依靠经营雪茄制造业或者管理农场来赚取巨额利润。

这款被德国 Spiele-idee.de 公司 寄予厚望的公司第二弹作品，预计在今年年底可以正式和玩家们见面，喜欢海滩风光的玩家不妨试目以待。

## 新游 PC 大作《文明》即将推出桌游版

美国桌游出版商 FFG（Fantasy Flight Games）日前发布了著名桌游设计师 Kevin Wilson 设计的最新游戏——文明（Civilization）的视频预告片。

Kevin Wilson 作为著名大型奇幻桌游 Descent 的设计师，以设计大型游戏在业内闻名，此次推出的新作文明（Civilization），改编自电脑游戏设计大师席德·梅尔的《文明》系列电脑游戏。对照电脑游戏版本，本次推出的桌游版本中，对游戏的科技树、初始位置等也进

## 其他 FFG 进口"战争之道"

美国著名的桌面游戏出版商 FFG（Fantasy Flight Games）日前宣布，自 2008 年 9 月从幻想日（Days of Wonder）公司手中购得由理查德·伯格设计的"战争之道"（BattleLore）游戏版权起，由于一些问题的困扰，该游戏的核心版本一直没能再次出版。FFG 的首席执行官 Christian Petersen2010 年 2 月在 FFG 网站曾经发布消息称："依照现在的成本计算，再版战争之道的游戏核心版本，会使游戏的零售价达到近 150 美元，这显然是玩家不能

# BGG 桌面游戏排行榜 BOARDGAMEGEEK

BGG 排行榜是由世界最大的桌游专题网站 Boardgame geek 所设立。作为目前最具权威性的桌游排行榜，榜单上每一款游戏的排名，都参考了该游戏的玩家综合评价、玩家持有度、重复游戏循环周期等多项数据的调查结果。

- No. 01 Puerto Rico 波多黎各（2002 年发售）
- No. 02 Agricola 农场主（2007 年发售）
- No. 03 Twilight struggle 冷战热斗（2005 年发售）
- No. 04 Through the Ages：A Story of Civilizatio 历史巨轮（2006 年发售）
- No. 05 Power Grid 电力公司（2004 年发售）
- No. 06 Le Havre 勒阿弗尔（2008 年发售）
- No. 07 Dominion 领土（2008 年发售）
- No. 08 Brass 铜板（2007 年发售）
- No. 09 Caylus 凯吕斯（2005 年发售）
- No. 10 El Grande 大领主（1995 年发售）
- No. 13 Steam 蒸汽（2009 年发售）

《波多黎各》自发售之日起，就长期在 BGG 排行榜中占据前十名的位置。众多的 FANS、多变的策略选择、极长的重复游戏周期，使这款经典桌游无论是在总游戏榜上，还是在策略游戏分榜单上，都成为当之无愧的第一名。

这是一个只支持两名玩家进行的游戏，其极强的策略性和非常好的文化契合度使这款游戏的排名始终位于 BGG 排行榜的前列。玩家扮演美、苏两大超级大国，手牌的设计都来自于真实的历史，亲手赢得太空竞赛的成就感会让玩家兴奋不已。

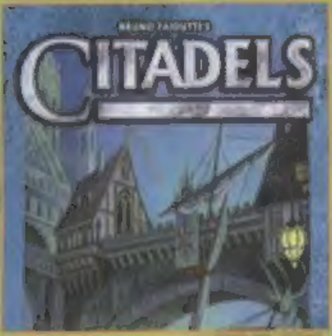
这是设计师马丁·华莱士最新的智慧结晶。桌游设计师马丁·华莱士以设计版图类铁路经营游戏在业界享有盛誉，目前 BGG 排行榜上排名第 8 的铜板（Brass）就是他的作品。无论是铁路大亨（Railroad Tycoon）还是蒸汽时代（Age of Steam），华莱士都表现了其卓越的设计才华，这款蒸汽，单从名字看就知道同样是一款铁路经营类游戏。

# 编辑推荐排行榜

## No. 01 ▸ 三国杀

易上手程度：★★★★☆ 策略性：★★★★☆ 竞技性或欢乐度：★★★★★

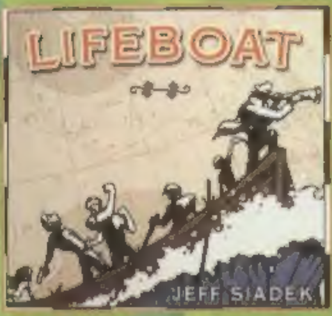
这个游戏还需要介绍吗？目前三国杀的火爆程度超乎想象，甚至连小编父亲的中年同事都热衷此道，实在让小编出乎意料。仅仅国内销售 100 万套的成绩，就足以让它雄踞推荐榜的第一了。




## No. 02 ▸ 富饶之城

易上手程度：★★★★☆ 策略性：★★★★☆ 竞技性或欢乐度：★★★★☆

这是一个卡牌类游戏，你需要通过已知的条件猜测对手的动作，遏制对手并发展自己，这才是取胜之道。如果不加入扩展，8个人物的技能很容易学习，而一些特殊建筑的功能通过卡牌上的文字也很容易理解，毕竟规则简单易于上手小编才好推荐给玩家啊。




## No. 03 ▸ 救生艇

易上手程度：★★★★☆ 策略性：★★★☆☆ 竞技性或欢乐度：★★★★☆

这个游戏欢乐度很高：玩家之间爱恨纠葛，还有自恋狂和厌世者的搅局。合理的安排你的位置，猜测出爱你并会给你支持的人，基本就能够存活到最后。说不定在游戏过程中，玩家就能找到真爱哦！

## No. 04 ▸ 魔城马车

易上手程度：★★★★☆ 策略性：★★★☆☆ 竞技性或欢乐度：★★★☆☆

这个游戏具有一切适合推荐的因素：规则简单易上手，新手只要很短的时间就能学会基本规则；具有一定策略深度，即使是资深玩家也可以从中找到乐趣；没有很多配件和标志物，只需要一张桌子和几把椅子，当然还有 3 至 4 名愿意参与的玩家。

## No. 05 ▸ Mr.JACK

易上手程度：★★☆☆☆ 策略性：★★★★★ 竞技性或欢乐度：★★☆☆☆

这是一个非常讲求计算的游戏，甚至会让人脑筋打结，但是面对势均力敌的对手，使尽诡计胜利后，你可以充分取笑那些看不手下败将的智商。

## 准备牌组

游戏开始之前，两位玩家必须自行准备好自己的牌组，可以使用本系列出版的各种卡牌随意搭配牌组，牌组的搭配请遵循以下原则：

- 牌组卡牌数为 50 张。
- 同名牌最多不超过 4 张。
- 牌组中的经典牌数不超过 8 张。

## 对战桌布

初次进行对战时可以使用对战桌布，当习惯游戏的放牌位置后，不使用桌布也没有关系。

①牌库
②等级区，牌数表示当前玩家的等级
③计时区，当有 7 张牌时等级将会提升一级
④库存区，判定之后将判定牌放入此库存区
⑤经典卡牌发动区
⑥战场，可以放置最多 5 张角色牌，全部以正面朝上的形式放置
○前排，可放置 3 张角色牌
○后排，可放置 2 张角色牌，支援并保护前排角色
⑦弃牌堆，卡牌结算后正面朝上进入弃牌堆
⑧移出游戏区，将移出游戏的卡牌放在这里

## 对战前最后的准备

① 将你牌库里的反复洗牌，面朝下放好。
② 用锤子剪子布或者猜硬币的方式决定先手玩家。
③ 抓取 5 张手牌，可以将不想要的卡牌弃掉，重新抓满 5 张，但只有一次弃牌机会，最好将 0 级别以外的卡牌都弃掉。

## 名卡赏析《凉宫春日的忧郁》

《凉宫春日的忧郁》（凉宫ハルヒの忧郁［すずみやハルヒのゆううつ］/Suzumiya Haruhi no Yuuutsu ）是日本《角川文库》上连载的超人气轻小说，作者是谷川流，该作品曾获得第八届 Sneaker 大赏。担任小说插画的则是知名插画家伊东杂音（いとうのいぢ），他同时也是小说《灼眼的夏娜》的插画家。该系列小说从第二卷开始，标题也都是《凉宫春日的××》。小说的内容是以凉宫春日为中心的SOS团的冒险故事（或是主角的遇险故事）。目前日文小说已出版九本全本加两个外篇，第十本也已连载了一部分，同名漫画目前于角川的《少年 ACE》上继续连载中。该作品亦被制作为动画、漫画、游戏等，引起了极大反响。

| | |
|---|---|
| 卡牌名称 | SOS 团诞生！ |
| 卡牌类型 | 经典卡牌 |

卡牌效果：当此卡从手牌进入经典卡牌发动区时，你可以选择一张角色卡牌，此卡在本回合战斗力 +2000，伤害力 +1。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 卡牌名称 | "永远"的春日 | | |
| 卡牌类型 | 角色卡牌（声优签名闪卡） | | |
| 卡牌等级 | 1 | 卡牌花费 | 0 |
| 战斗力 | 5000 | 伤害力 | 1 |
| 特征 | 团长；SOS 团 | | |

卡牌效果 当和此卡战斗的卡牌衰败时，你可以将此卡移出游戏。你的下次抓牌阶段可以选择从移出游戏区搜寻一张""永远"的春日"放入战场。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 卡牌名称 | SOS 团团长春日 | | |
| 卡牌类型 | 角色卡牌（声优签名闪卡） | | |
| 卡牌等级 | 2 | 卡牌花费 | 2 |
| 战斗力 | 8500 | 伤害力 | 2 |
| 特征 | 团长；SOS 团 | | |

卡牌效果 你当前的经典卡牌为"SOS 团诞生！"卡，并且此卡在战场前排时，你可以支付 2，然后从牌库里搜寻一张等级不超过 2，特征为"SOS 团"的角色牌进入战场，之后洗匀牌库。

**大功告成！**

所有的准备都做完啦！由先手玩家开始进行游戏吧！！

# 宅男の美少女补完计划

文 / 邢乐

| | |
|---|---|
| 中文名称 | 《We ß Schwarz》 |
| 英文名称 | 《We ß Schwarz》 |
| 机制要素 | 集换式卡牌（TCG） |
| 游戏人数 | 2 人 |
| 出品公司 | 武士道株式会社（bushiroad） |
| 发售时间 | 2008 年 |

## 收集的乐趣

## 卡牌介绍

《Weiß Schwarz》的卡牌共分三种，分别是：

在各种各样的动漫里登场的人物，

动漫里大家所熟知的事件

动漫里的经典场景重现，1 张牌就有可能改变对战局势

1 卡牌名称

2 卡牌等级，玩家需达到这个等级才能使用此卡牌

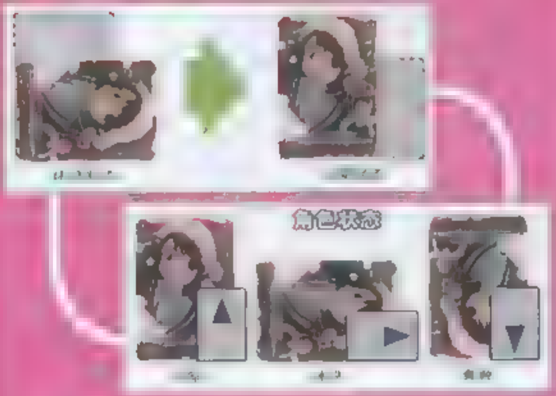
3 花费，玩家需支付所需花费才能使用此卡牌

4 反击标志，当玩家受到攻击时，可以使用有反击标志的卡牌，或者此牌的能力进行反击

[illegible]

# 游戏流程

## I 重置阶段




将你战场上所有的横置角色进行重置（将横向的角色转成竖向），角色牌的状态有3种，分别是正位的正常状态；横置的休息状态；倒位的衰败状态

## II 抓牌阶段

从牌库顶摸取一张手牌

## III 计时阶段

可以将1张手牌放置在计时区，这个动作并不是强制执行的，放置之后可以从牌库摸取两张手牌

如果计时区中有7张牌，请先择1张放在等级区，表示玩家升到了1级，其余6张牌放到弃牌堆中。级别越高可以使用的牌越强力，但是一旦到达4级就输掉了比赛

## IV 出牌阶段

在出牌阶段你可以反复执行以下1～4步，可以用你喜欢的顺序随意执行

从手中打出事件牌，效果结算后进入弃牌堆

将手中的角色牌放置在战场上任意位置，如果所放位置已经被一个角色占据，请用新角色来替代它，旧角色牌进入弃牌堆

战场上的己方角色可以随意移动或调换位置，但是不能重置或者横置角色牌

可以使用己方战场上卡牌能力拥有“起”字的能力

如何使用卡牌：角色牌、事件牌、经典牌在使用时都必须满足以下条件

等级：自身等级是否不小于卡牌所标示的级别（只有角色牌、事件牌有等级限制）

花费：从库存区拿取等于花费的牌数放入弃牌堆。（只有角色牌、事件牌需要花费）

## V 经典牌阶段

从手牌中打出一张经典牌，放置在经典牌发动区，本回合中这张牌会给你带来强力的效果

必须将一张与打出牌同色的牌放置在计时区。等级为0的角色牌和事件牌例外，不受同色牌的限制

## VI 战斗阶段

只能使用你战场前排的正常状态的角色攻击对手，战斗按照以下1～5个步骤进行，所有战斗结算完成后进行第6步

：横置战场前排的正常状态角色牌，并宣布战斗，攻击方式有以下3种

与该角色面前的敌方角色发生战斗；

避过正面的对手直接攻击对方玩家，对方玩家受到的伤害数将增加到其计时区；

正面没有敌方角色直接攻击对方玩家，你的角色伤害标记+1

先手玩家第1回合禁止进攻，直接进入第6步。

：由发动攻击的玩家进行判定，翻开牌库顶第一张牌，发动卡牌右上角标记所带来的效果，结算后牌面向下放入库存区

[illegible]

被攻击的角色可以让其身后的角色卡牌辅助防守，条件是身后的角色牌有“拳头”标志

被攻击的玩家承受攻击角色的伤害力，从牌库摸取等同于伤害值的卡牌数放在计时区 如果受到的伤害使你升到了4级，那么你就输了

两个角色比较战斗力，战斗力较大的一方辨出，角色横置进入休息阶段，战斗力较小的一方败北，倒置进入衰败状态

所有的战斗结束后，将衰败状态的角色放入弃牌区

玩家可以选择将3张库存区的卡牌放入弃牌区，把即将因衰败进入弃牌区的角色牌，以休息状态放回之前

## VII 结束阶段

将经典牌发动区的经典牌放入弃牌区，如果手牌超过7张请弃掉超出部分。接下来轮到对手回合。当牌库没有牌时，立即将所有弃牌区的卡牌充分洗开，组成新的牌库，然后将牌库顶第1张卡牌放入计时区

## 名卡赏析《Luck ☆ star》

……《Comptiq》……

卡牌名称

卡牌类型

卡牌等级　　卡牌花费

战斗力　　伤害力

特　　征

卡牌效果 对自己：当对此卡使用《助太刀》的时候，从你自己的"宅"或"网虫"角色卡牌中选择一枚，该角色卡片战斗……

卡牌名称

卡牌类型

卡牌等级　　卡牌花费

战斗力　　伤害力

特　　征

卡牌效果 如果你手中的"双子"角色卡牌在两枚以上的话，此卡战斗力+1000

## 名卡赏析《Angel beats！》

《Angel Beats!》……4月26日到2009年5月……

卡牌名称

卡牌类型

卡牌等级

卡牌花费

战斗力

伤害力

特　　征

卡牌效果 该回合起始阶段放置入场，可以让你的任意一名角色卡片获得额外战斗力+2000，速度+1 卡牌效果：无

卡牌名称

卡牌类型

卡牌等级　　卡牌花费

战斗力　　伤害力

特　　征

卡牌效果 该回合起始阶段……获得……

# 背后一筐菜 当头一板砖

| | |
|---|---|
| 中文名称 | 《开心宅摘菜》 |
| 英文名称 | [illegible] |
| 机制要素 | [illegible]图 手牌管理 |
| 游戏人数 | [illegible]到6人 |
| 出品公司 | [illegible]朋悠游桌游工作室 |
| 发售时间 | [illegible]年[illegible]月 |

文／邢乐

"哎呀哎呀！我的菜又被偷走了！就[illegible]分钟！！"

如果是经常上网的朋友，一听就知道，这位仁兄准是在网上玩"开心农场"（俗称"偷菜"）呢！就在[illegible]年底，开心农场这款看似简单的休闲交友游戏，迅速引发了一场全民"偷菜"的热潮。随着"偷菜"在办公室白领、学生，甚至退休大叔大妈间的流行，众多桌游爱好者也开始加入其中。

著名的美女桌游设计师王[illegible]也沉迷于"偷菜"，因此和桌游设计师[illegible]一起将这款游戏搬上了桌面，可以让几个朋友坐在一起，不用电脑就能享受低碳、健康的"偷菜"乐趣，使得喜欢"偷菜"的朋友们有了新的、更健康的选择。

## 小心！地雷！

[illegible]《开心宅摘菜》[illegible]从[illegible]种植物[illegible]选择[illegible]，《开心宅摘菜》[illegible]偷菜[illegible]

《开心宅摘菜》中的植物[illegible]

## 阿拉灯神丁！！

[illegible]《开心宅摘菜》[illegible]

## 你偷！我拍！

[illegible]《开心宅摘菜》[illegible]"偷菜"[illegible]一张[illegible]"中国特色"的[illegible]——板砖，会让前来"偷菜"的对手[illegible]板砖的数量[illegible]"偷菜"失败，防御方[illegible]获得[illegible]手牌。[illegible]板砖[illegible]不错的选择。

[illegible]所有卡牌[illegible]红、黄、绿[illegible]颜色[illegible]。如果[illegible]相同颜色的菜[illegible]偷我的菜？那就要[illegible]我手中的板砖了！

## 自用！他用！

游戏中的其他卡牌，大致可分为自用类和他用类两种。自用类就是给自己用的卡牌，大部分以保护为主：比如稻草人牌，让玩家可以在一轮次内防御"偷菜"时少打出一[illegible]提到的阿拉灯神了，肥料和拔苗助长顾名思义也都是帮助植物加速生长的卡牌。

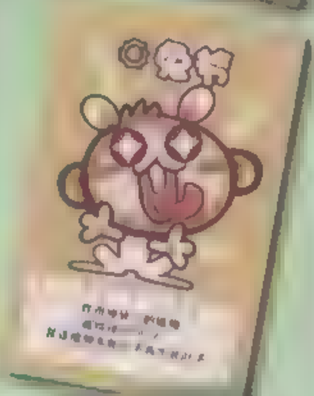
他用类指可以对其他玩家使用的卡牌，其中最受玩家欢迎的，当然是[illegible]的冰雹了，目标植物立即被打掉三个叶片的效果，往往让对手欲哭无泪；土地公公可以[illegible]株植物和其他玩家的一株植物进行调换，但是叶片不会换，[illegible]以让指定玩家弃掉所有手牌，再抓同等数量手牌。

## 兔爷！凶猛！

在《开心宅摘菜》中会有病虫害会来威胁你们的植物，[illegible]爷的玩家往往会成为众矢之的，想要出兔爷？做好被群殴的准备先。

## 结语

由于《开心宅摘菜》以欢乐的悠嘻猴作为主要设计形象，桌游的欢乐性得到了大[illegible]的桌游店体验一下面对面偷菜的乐趣吧！



### 游戏流程：

I 准备阶段

II 摸牌阶段

III 收获和偷菜阶段

IV 出牌阶段

V 生长阶段

# 天庭有鬼

## 《福神》中元扩充简介

文 / Danny

| | |
|---|---|
| 中文名称 | 《福神中元节扩充包》 |
| 英文名称 | 无 |
| 机制要素 | 手牌管理 掷骰子 |
| [illegible] | [illegible]到4人 |
| [illegible] | [illegible]卡桌游 |
| 发售时间 | 2010年[illegible]季度 |

### 福神降世

[illegible]节，[illegible]卡桌游推[illegible]游戏《福神》的拓展包[illegible]也就是趁这个[illegible]

[illegible]大作，在这款[illegible]传统的福文化、神仙文[illegible]骰子元素被完美地结合[illegible]可以围坐在一起，和[illegible]

奖励，以此来争取更高的"福气"值。而且，老少都耳熟能详的那些各路神仙，比如"齐天大圣"[illegible]可以请来威猛的"上古六大神兽"前[illegible]

[illegible]游戏结束时，[illegible]的玩家就将为新一代的"[illegible]《福神》游戏中取得的分值越高，[illegible]示着玩家在新的一年里获得的[illegible]越高，幸运指数、爱情指数也[illegible]狂飙！各路大神也会帮助各位玩家在虎年里虎虎生威！

### 继承传统群仙毕至

[illegible]

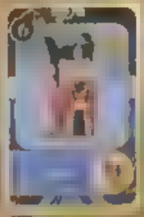
### 把握自我其乐融融

[illegible]的民间传说一样，远古时期各路神仙通过掷骰子来决定各自的管辖范围，也通过掷骰子来决定[illegible]内平民的生死悲欢等[illegible]《福神》玩家的[illegible]自己手中，而神仙[illegible]没有玩家能够将命运强加于他人。这[illegible]让朋友间起了争执的情形。作为[illegible]一款贺岁游戏，最大的目的，就是让[illegible]游戏，不是么？

# 续写神奇鬼神再临

## 黑无常

## 白无常



# 勇者别嚣张

文／淡定的德古拉

| | |
|---|---|
| 中文名称 | 地城领主 |
| 英文名称 | Dungeon Lords |
| [illegible] | 版图 策略 工人放置 |
| [illegible] | 2-4人 |
| [illegible] | Czech Games Edition |
| [illegible] | [illegible] |

## [illegible]

1997年，著名的游戏制作公司牛蛙公司推出了《地下城守护者》系列游戏，这款由玩家扮演邪恶领主，并率领怪物们对抗英雄的PC游戏一经推出，就以其颠覆性的设计引起了整个游戏界的轰动，成为了许多PC游戏玩家心中不朽的经典。

2009年，一款同样具有颠覆性设计的桌面游戏面世了，这就是我们今天要隆重介绍的新游戏——《地城领主》（DUNGEON LORDS）。这款游戏的设计师捷克人Vlaada Chvatil，他曾设计了《Through the Ages》、《Space Alert》等多款经典游戏。该游戏推出后，迅速在桌游爱好者间引发了一场关于扮演地下城邪恶领主的热潮。

《地城领主》是一款为2至4名玩家设计的游戏。在游戏中，玩家需要扮演一个富有理想的小魔怪，要经过努力晋升为"城主"。每名玩家有两年的时间来经营自己的地下城，雇佣怪物，挖掘隧道、开采黄金，并努力保护地下城不被前来"串门"的冒险者们所破坏。在游戏结束时，地下城主协会的长老们会对玩家的地下城进行考核，并根据玩家地下城的构造和设施给予评分，分值最高的玩家获得胜利。

## 建造与邪恶

《地城领主》游戏的整个过程，都在建造地城与抵御冒险者入侵的战斗间转换。游戏进度面板中说明了游戏中每个阶段的进展，其一面用于建造，另一面则用于战斗。

整个《地城领主》游戏包含了6块游戏版图、指令牌、事件卡、冒险者牌块、建筑牌块、战斗牌、怪物牌、陷阱牌、特殊事件牌和一大堆指示物。每名玩家会分到一个地城图板和8张不同的指令牌，其他的牌块则被放置在"遥远的国度"面板上。

从建造地城开始，游戏会持续4个回合，分别代表了一年中的冬、春、夏、秋。在地城的建设过程中，玩家可以挖掘隧道扩大他们的地城，也可以雇佣小魔怪、招募怪物、购买陷阱、建造建筑。但是要想大肆扩张，就要付出一定的代价。在雇佣强大的怪物、生产大量粮食的背后，往往需要支付大量的邪恶值。但越是邪恶的地城领主，越能引来更强大的英雄。如果你特别邪恶，甚至会引起圣骑士的关注——游戏中最强大的冒险者。请记住，在建筑阶段的4个回合结束后，你将要面对这些英雄的挑战，所以一味追求邪恶的后果，往往是被冒险者"痛扁"一顿。

在《地城领主》的建造阶段，每一季度一个回合[illegible]触发，每年的事件只有三种：向地下城主委员会缴税、给你手下的怪物们发工资或是一张特殊事件牌。

这些事件会在上一季开始时被翻开，以便让玩家有两个回合的时间准备应付。如果需要缴税，那么玩家就需要提前准备黄金；而如果玩家没有提前准备粮食供给怪物们开支，那么就要小心怪物工会组织的大罢工了。

至于突发的特殊事件，更是没有什么好事：地震、征税……各种闹心的事都会让你遇到，而且往往会打乱你的战略部署：一次突然的征税，就会让你为发动陷阱所准备的黄金变得无影无踪，继而引发难以估量的损失；而地震更是会让你的建筑房间倒塌。如何处理突发事件，预先为未来做好安排，就成了重中之重。

在所有关于《地城领主》的评价和玩家描述中，《地城领主》都不是一款指挥怪物痛快斩杀英雄的游戏，而是一款深度策略游戏。是的，只有全面考量自己的战略部署，合理安排建造的进程，适当推进自己的邪恶程度，选择吸引能够对付的英雄，并保证拥有足够的手段应付突发事件，才能最终夺取胜利。

当战斗阶段结束，一年的时光也就流逝了。第2年，我们将重复这个建造——战斗的过程，当然第2年你能建造的房间会更有限，你所雇佣的怪物会更强大，而冒险者们也会变得更难对付。

当游戏结束时，地下城领主委员会会依照标准，对你的得分情况进行评价。被洗劫过的地城区域会被减分，而坚守住的地城区域会依描述给予加分。如果你在游戏过程中受到了一些惩罚：比如说缴税时黄金不够，钱包受到损失的地下城主委员会也不会客气，一定会狠狠的对你进行扣分！所以伺候这些大爷，不被扣分最重要。

如果你能达成一些条件，还会获得一些稀奇古怪的头衔：邪恶领主——顾名思义就是邪恶值最高的家伙；怪物领主就是拥有最多雇佣怪物的玩家；而如果你挖掘了最多的隧道，那就会获得隧道领主的称号，这就好像某国的音乐评奖，保证人人有份……在两人游戏时，独占头衔的玩家能够获得不少奖励积分，但是如果有3名以上的玩家参与了游戏，那么无论是共享的头衔还是独占的头衔都会让玩家受到减分的惩罚。看来在参与玩家很多的情况下低调才是王道啊。

在建造的回合中，每个回合会有4名冒险者被分配来"拜访"，这些冒险者中比较强大的会选择"拜访"邪恶值较高的领主，而邪恶值较低的玩家则会被分配到一些比较弱小的冒险者。当一年的四季过去，冒险者们便来到了你家的门前。

战斗同样持续4个回合，在每个回合中，冒险者们都会试图攻占一块玩家的地城领地，玩家则需要利用雇佣的怪物和购买的陷阱来抵御这些冒险者的进攻。在这时，玩家可以选择多种战术：比如诱敌深入，将冒险者引入一些对领主方有利的房间再进行战斗；或者干脆一鼓作气，用大量怪物和陷阱将冒险者迅速"摆平"。被打败的英雄会被囚禁起来，变成你的胜利分数。

当然，不管玩家能否打败这些冒险者，四个回合之后，这些充分发泄了破坏欲的冒险者们都会心满意足的离开地下城，前往遥远的国度去享受他们的假期……如果玩家通过计算发现自己的实力不足以战胜这些冒险者，那么不妨合理利用手中怪物和陷阱的异能，尽量拖延这些"勇者们"进军的步伐。最终，水平相近的城主间的胜负，往往只取决于一两个房间或隧道是否沦陷，因此尽量减少损失没准也能为你带来胜利。

[illegible]

去体验一下那潜伏在地层深处的邪恶吧！

| | |
|---|---|
| 中文名称 | [illegible] |
| [illegible] | A Game of Thrones |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible]到5人 |
| [illegible] | Fantasy Flight Games FFG |
| [illegible] | [illegible]年 |

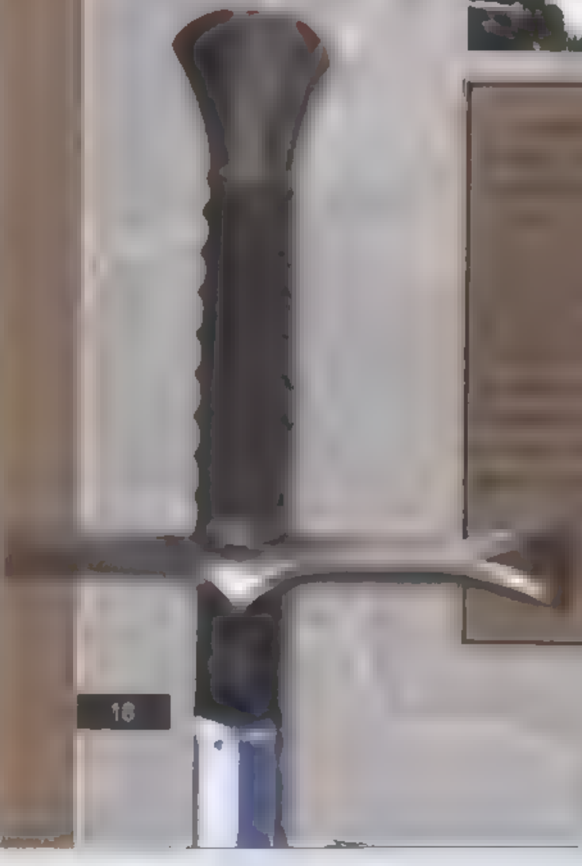
# 真实与奇幻的交界
# 冰与火之歌

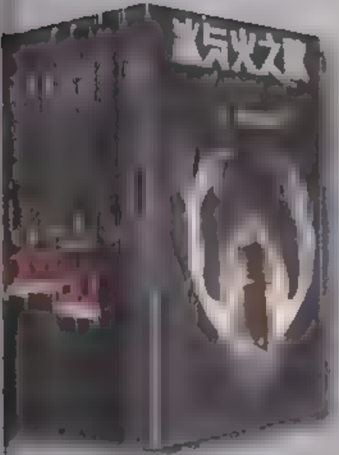
## A GAME OF THRONES —GENESIS—

文 / Danny

### 经典之路

[illegible]





冰与火之歌小说
中文版引入到第四卷

## 奇幻巨作《冰与火之歌》

作者乔治·马丁
（George R.R. Martin）

《权力的游戏》拉[illegible]尔家族将领卡

## 忠实原作的游戏

《权力的游戏》史塔克家族将领卡

## 随机应变的逆转

## 永恒的不朽之歌

## 令人期待的未来

## 精心抉择策略

[illegible]选择游戏中争夺铁王座的“[illegible]

[illegible]作为自己手下控制的家族[illegible]

[illegible]夺权。玩家必须要通[illegible]精[illegible]

[illegible]制著名的要塞和城市，并最[illegible]

[illegible]的，各个家族专属的特色鲜明的将领，也使得[illegible]样的部队拥有不同战[illegible]组合技巧[illegible]

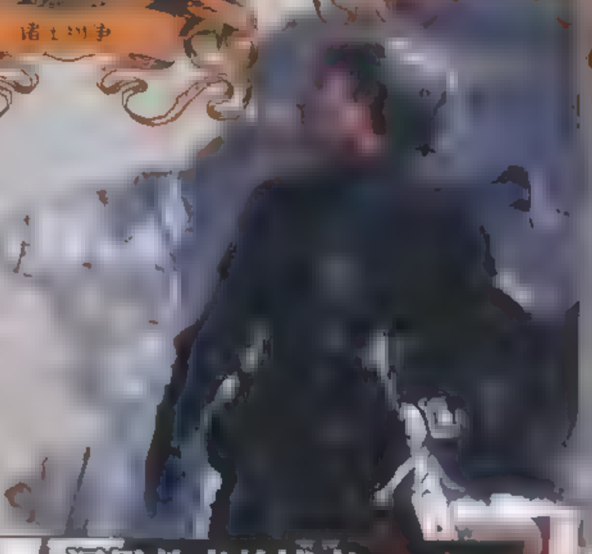
[illegible]夫似乎有[illegible]短，但是要做[illegible]

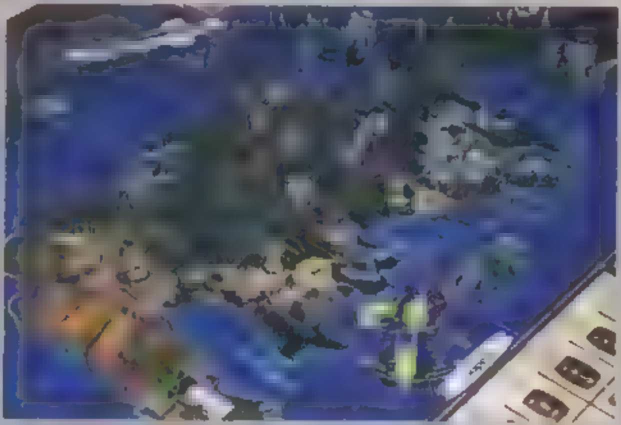
[illegible]指令下达阶段和指令执行[illegible]

[illegible]要分为处理三个季节的[illegible]

[illegible]要充分考虑[illegible]作为一个[illegible]

[illegible]外事，埋头发展和发展自己的势力，这一切都是[illegible]





《权力的游戏》版图 玩家自配的指示物

## 深思熟虑的博弈

[illegible]玩家就可以开始对自己控制的区域下达指令了。可[illegible]

[illegible]攻占城寨以及巩固自己[illegible]

[illegible]到一骑当千或一夫当关[illegible]

[illegible]力进击；又或者通过对第三方的声援而兵不血刃地[illegible]

[illegible]的战术。在这一阶段，玩[illegible]

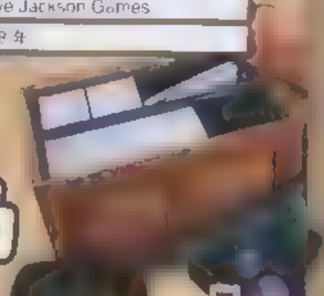
[illegible]的盟友可靠吗？我能不能背叛盟友背后插他一刀？[illegible]

[illegible]TRPG 的[illegible]的 DM[illegible]

[illegible]惯性地在拿到主[illegible]

[illegible]了玩游戏一定要以获胜为目的？只要能把整个游戏搅得天翻地[illegible]在街上看[illegible]

| | |
|---|---|
| 中文名称 | 《小白世纪》 |
| 英文名称 | 《Munchkin Quest》 |
| 机制类型 | 角色扮演 手牌管理 |
| 游戏人数 | [illegible]到[illegible]人 |
| 出品公司 | [illegible]eve Jackson Games |
| 发售时间 | [illegible]08 年 |



# 胜败乃兵家囧事

## 为恶搞而生的《小白世纪》

文 / 尾巴

### 恶搞——疯狂设计师

[illegible]

### 踢门——游戏的精髓

[illegible]

## 危机 时刻要小心：

是的，你没看错，之前的一切花言巧语都变成了不切实际的空想，既然怪物已经死了，你还想分一杯羹？那简直门也没有！当你狞笑着将宝物收归自己手中的时候，就会发现一个朋友倒下了，同时千万个敌人站了起来，小心你的下次遭遇战吧！

世事难料人心险恶，有时候风平浪静的表象下可能隐藏着未知的艰难险阻。比如你踢开门后，环视整个房间，却只发现一盆普通的盆栽植物被放置在墙角，你只要用手指轻轻一弹就能将它摧毁，然后从容地把自己的等级从 9 级升到 10 级！正当你兴奋地冲过去的时候，另一个怪物巨大的身影突然在你身后出现，你会惊恐地发现，眼前的这个盆栽只是一个幻象，等待你的将是身后怪物那张意味着死亡的血盆大口……

即使你遇到的是一个没有怪物的空房间，也可能只是因为房间的主人出去了，你根本猜不到这个主人会是谁，他会在房间的门把手上安排了什么样的陷阱和诅咒，而在你试图跨进房间时，你感觉背脊一凉

听到这里，你一定会想拍着桌子跳起来冲着我吼：“难道就没有安全的时候了吗！”好吧，实际上我接下来正打算说呢

## 麻烦 古怪的装备：

要知道就算是小白遍布的世界，也会有一定的安全。你一脚踢开了门，只要你没遇到一个冲你扑过来的怪物，也没碰到一个直接杀死你的诅咒，那就意味着你在这间房间里安全了。这时你可以给自己找点事做：比如，从手牌里放出一只怪物然后干掉它，或者突然之间领悟了法师之道恢复记忆发现自己其实是个矮人什么的

需要注意的是，如果你选择放出自己手牌中的一只怪物来自找麻烦，那么战斗就开始了，但其他小白不会眼睁睁地看着你升级拿宝藏，最少会来找你分一杯羹，更不用说能让你倒霉的那些手段了

好在小白们可以依靠的不仅仅是自己的种族和职业，面对能力各异的怪物，小白们拥有很多神兵利器。《小白世纪》中的武器、装备和里面的怪物一样，虽然看起来不如想象中得那么“强力”，但其能力绝对让你过目难忘。比如一件叫做“强壮的臂弯”的装备，外型是一个拥有两只机械手的工具包，它不但不需要你用手去持有，还能神奇地为你提供额外的两只手，这样你就可以同时装备 4 件单手武器，或者两件双手武器

## 混乱 规则随便改：

丰富的一次性生效物品也为游戏提供了大量的变化，因为它们大多数都可以“为战斗的任意一方”提供加值，还不明白？也就是说，如果你不邀请一个拥有大量药水的人作为伙伴并且分给他一些战利品，其实他们也会“帮忙”的，只不过帮忙的时候难免腰酸背痛手发抖，要是万一有一颗魔法飞弹没有打在怪物头上而命中了兄弟你，可不要怪他们哦

在这种毫无规则的乱斗当中我就不信还有哪个小白可以保持他淡定的本色。实际上越是装得淡定，就越容易成为其他小白集火的对象，你要做的就是跟他们打成一团，完全不分远近亲疏

在进行了几局游戏，而所有人都大感不爽之后，任何小白都可以提出修改规则，诸如“最快死到 5 次的小白获胜”、“最早获得全身装备然后又被杀光的小白获胜”、“连续成功逃跑 10 次的小白获胜”之类的和谐规则，实际上这就是小白向广大玩家传达的一个理念：没有规则，一切规则不外乎是为玩家服务，既然所有人的机会均等，那么又有什么规则是不能接受的呢？

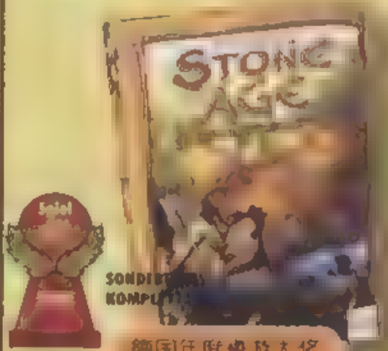
各位已经走在小白之路或者打算成为小白的家伙们，祝你们每次都能在枪林弹雨中安然无恙，在虎视眈眈中闲庭信步，在勾心斗角中大智若愚，在嬉笑打闹中收获最真实、最纯粹的释放。规则至下、快乐至上，这就是《小白世纪》的宗旨

# 原始人也有压力

## 永远的《石器时代》

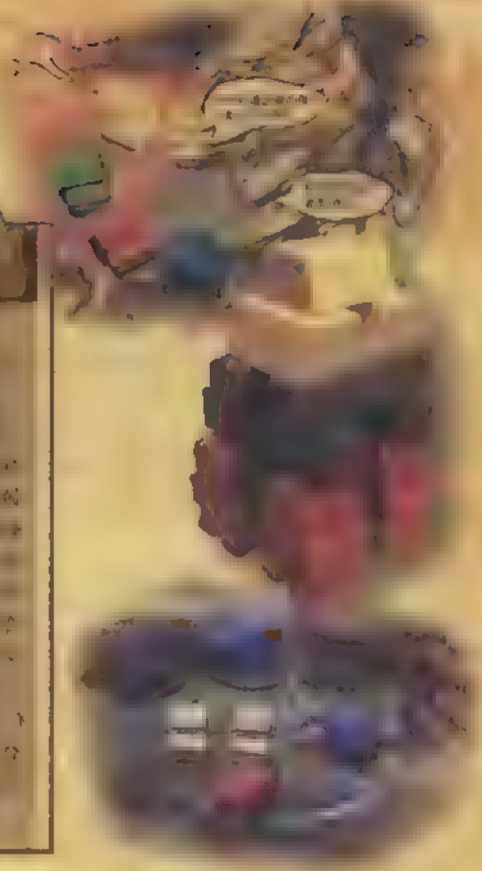
| | |
|---|---|
| 中文名称 | 《石器时代》 |
| 英文名称 | Stone Age |
| 机制要素 | [illegible] 策略 工人放置 掷骰子 |
| 游戏人数 | [illegible] 4 人 |
| 出品公司 | [illegible] Games |
| 发售时间 | [illegible] 年 |

文 / Danny



德国年度桌游大奖

黄金资源指示物



戏，从本期起小编……游戏的一些代表作品进……从创意、策略、互动……上手难易等多个方面给出自己对该游戏的最直观感受，向大家推荐。当然适否真的适合您，还需要玩家自己体验一下了。

# 小编 搜游

EVALUATION

## 历史巨轮

**Danny**

……时期从古巴比伦时期到……社会全貌……领地……战争、精神……体现……文明的发展历史。可以……

**……**

……建立属于自己的文明，出体的事件可以带来不同的行动点数，配合领袖和不同的科技，可产生的组合很多。不过操作上稍显繁琐，……比起很多战棋类游戏来说相对简单的，……可以在……小时……完成……不错的游戏，推荐……

**……**

……虽然不太喜欢繁琐的游戏，不过……比较耐心玩家的。快乐程度的设计很有趣，……人们然会因为不高兴……历史的感觉也很好，可以建设自己的……，……包罗万象的游戏。……推荐购买收藏

发行年份：2006 发行商：……设计师：Vlaada Chvátil 机制要素：行动点分配系统、手牌控制、资源管理

## ……

**Danny**

Martin Wallace作品中文……

……

**……**

……的游戏，策略……手牌管理的影响也很……式……的策略……反应式的……玩家间互动……的……，使得玩家……推荐

**……**

……的佳作，制作的……可以……带……，……的……高……的设……也……了……特点，……不……策略游戏。推荐购买……

发行年份：2007 发行商：Eagle Games 设计师：Martin Wallace 机制要素：手牌管理、路线规划、互动建设、放置板块

## 小世界

**Danny**

……战棋而又不……的……。本作……你不……错过的最佳选择……了……的种族……组合的……人独立或团队……

……世界的征服……

**……**

扩展很多的成熟版图战棋游戏，可变能力机制提供了很大的自由度，当然也会出现……组合，多人游戏时玩家相互制衡变得很重要，如果自己……去争胜的希望也要对游戏……地进行，否则会对其他玩家产生一定影响。是……需要理智地思考加把控的游戏……

**……**

不再担心个人难以控制的游戏，找个好搭档进行2V2团队对战还不错。制作上还是很精良的，地图和种族……能力的控制……非常直观，根据游戏人数不同也有严格的地图相匹配，战斗规则也很简单，区域的有限造成了玩家之间冲突的必然性，的确是小小世界啊。推荐购买收藏

发行年份：……设计师：Philippe Keyaerts 机制要素：区域控制，控制，移动，掷骰子，可变能力

## 鸭蛋大法师

评分：[illegible]

太好玩了，很有特点的一款肢体动作类游戏。偷书被发现的小怪物们会被大法师施以不同的咒语，要做出各种搞怪的动作，而且咒语的效果还会叠加，持续的时间也很长，大家都要到游戏结束才可以解脱。计算什么的只是一些条件，想坚持游戏自己的柔韧性才是最重要的，不妨一试。

这个……呃，不喜欢。我使自己计算得很好了，还是会被[illegible]而且似乎偷到书的胜利条件不太被大家所重视，游戏进行[illegible]就越能看到受惩罚的人出尽洋相，应该设定些更好的胜利条件，比如接受几次惩罚后就体面地退出游戏或者自愿退出游戏什么的，不妨[illegible]。

BGG的排名并不能体现这款聚会型游戏独特的魅力，在小部分策略的影响下，运气和欢乐性得到了充分体现，你来了都懂的！单手金鸡独立并把下巴放在桌上来进行游戏，可是在同伴的[illegible]分滚牛！心怀鬼胎的小偷，随时保持你的姿势，小心去偷取大法师的书籍吧，不妨一试。

■发行年份：2007 ■发行商：Edge Entertainment ■设计师：Fabrizio Bonifacio ■机制要素：肢体协调、运动感应

## 福神

评分：23

游卡桌游设计制作的[illegible]，游戏规则轻松欢乐的精心设计[illegible]，所使用基础版的牌[illegible]组合，也能让出现玩家多样的方式。在“中元节”上市后，节日性得到了进一步强化，是非常适合家庭各年龄段的人们经常进行的益智休闲桌游，推荐。

[illegible]，也算是国内第一款[illegible]题材的游戏，文化特点感较强，游戏中掷骰子的环节增强了欢乐性和随机性，也令部分性有所降低，[illegible]把握好节奏。并随时调整方案，这样的设计理念使之成为了具有深度的游戏，春节日中玩很适合，推荐[illegible]。

[illegible]风格很可爱！游戏机制[illegible]为其他桌游所不[illegible]常能够对整个牌局的胜负产生[illegible]，你是否拿到[illegible]，[illegible]，这也让这个游戏比其他游戏的计算更耐心。不错！推荐[illegible]。

■发行年份：2010 ■发行商：游卡桌游 ■设计师：Kayak ■机制要素：手牌管理、掷骰子、收集、增值、记忆

## 战国策

评分：21

[illegible]一款以战国文化为背景的团队类卡牌游戏，多人配合时的组合变化很多，1对1时略显单调。基本上会变成从留下牌比拼抓到的“黄”牌威力的模式，[illegible]的设计融合“兵法运用，也严格划了一一对应。其[illegible]设计令这款新的游戏机制还是值得[illegible]。

[illegible]基本摆脱了中国桌游设计[illegible]阶段的套路，游戏从机制要素方面出发，把战国文化很好地融入其中，利用卡牌表现了[illegible]排兵布阵、运筹帷幄，合纵连横等特点，游戏中也还原了[illegible]：“[illegible]

[illegible]团队的[illegible]，[illegible]游戏的建筑物的[illegible]能够体现兵种的建筑，然而[illegible]的卡牌才能建造，计算的[illegible]很大。因为一旦[illegible]多人同时游戏时，多[illegible]不妨一试。

■发行年份：2010 ■发行商：昌兴城文化 ■设计师：[illegible] ■机制要素：手牌管理、掷骰子、[illegible]、记忆

## 世界杯

评分：[illegible]

借鉴了电视游戏的“天使之翼”，体力消耗+修复系统，球员的必杀技和球员间的配合还是很有热血的！在玩家间配合良好的情况下，前锋、中场、后卫、门将完美的队伍，还是可以打出比分比较正常的比赛的。在大家一起看球之余可以来一场面对面的“实况”比赛，不妨一试。

世界杯期间费[illegible]的卡牌游戏，虽然存在[illegible]的影子，但文化融合比较出色，球场上的事件几乎完整地在卡牌中得到再现，独特的体力设定及进行方式也十分有趣，同时格外强调了团队配合与默契[illegible]

如果不是使用了大量足球明星的头像，我看它比小说《足球小将》好了，好在漫画形象，无论是球迷还是其他卡牌都很可爱，我虽然不懂足球，也不敢看，但是这不影响玩这个游戏，因为很欢乐。进球之后的过程也很爽。比看球赛[illegible]，如果能多一些新的元素就好了！不妨一试。

■发行年份：2010 ■发行商：兴趣桌游 ■设计师：[illegible] ■机制要素：手牌管理、掷骰子、团队、记忆

…如林

# 三国杀林包全面阐释

## 设计师手记

文 / KayaK

[illegible]

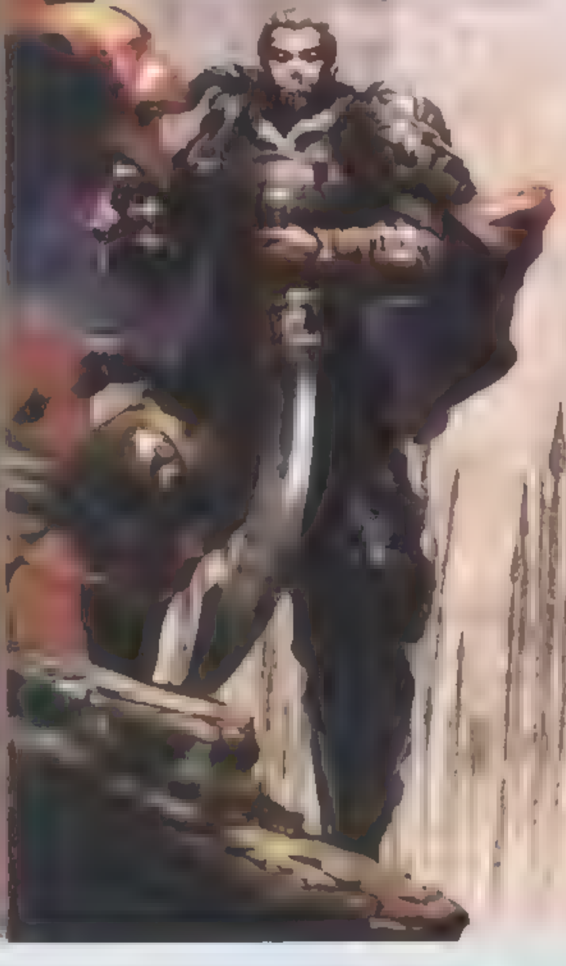
前辈说过"艺术创作，在感动别人之前，首先要感动自己"。这是说，要想成为一个成功的艺术家，不仅要能被自己的作品感动，还要提升自己的审美能力，做个有自知之明的艺术家。反过来说，如果不能知道玩家要什么，如果自己的[illegible]味跟广大玩家脱离的太远，让自[illegible]再爽的游戏也不是好游戏。能有这次机会用《桌游志》这个平台跟大家分享一些心得和思路，跟大家交流一下经验，能让大家提前了解设计的初衷，荣幸之至。

《林》的设计，大约经历了一年半的时间（测试是从2009年夏天开始的）。开始的时候，我先在脑子中画好了"地图"（总纲要），然后再一点一点的去探索（解构和加工），这種"冒险"真是刺激又有趣，它能发现令自己都感到惊讶的东西。

作为我的《神话再临》的第一个武将扩充，我的"地图"是这样绘制的，既然这个扩充名叫"林"，一定是以森严、肃穆、沉稳为第一观感的，在功能上，除了要有对应[illegible]的延[illegible]，[illegible]《神话再临——[illegible]篇》加入后的节奏做[illegible]合适的调整。最后，适当的提升防御或[illegible]技能，减[illegible]技能。

在介绍《林》的内容之前，要先解决一个大家最[illegible]的问题，那就是武将人选和势力的关系[illegible] [illegible]

[illegible]



个势力待得时间长久"或"对某个势力做的贡献多少"这样的理由，那是不是应该把马超分到群雄？至于"既然马超算蜀，庞德理应算魏"、"群雄中有很多人为什么偏偏让庞德[illegible]一个位置"这类言论，理解了这两点之后，提出这种问题的朋友现在[illegible]明白[illegible]吧？"群雄"这个概念也[illegible]灵活度比较大的，可以定义[illegible]，也可以比较宽，因为《[illegible]国杀》有主公技，在保证"[illegible]方"势力人数工整的前提下，群势力是可以作为一个大综合[illegible]集炼厂，把[illegible]分量的人物和技能[illegible]法归类到三大势力里的人物归到这里。如果大家对此还有不同意见和建议，欢迎来信和我们交流，毕竟每个人心里都有一部属于自己的三国嘛。

好了，让我们进入《林》的[illegible]上[illegible]。在蜀势力方面，南蛮王孟获和他的妻子祝融为人才相对匮乏的蜀国增添了[illegible]和人气，他们[illegible]了蜀势力的特点，一个能在[illegible]中回复体力，另一个骁勇善战，[illegible]压[illegible]性的打击。同时他们也再现了小说中的身份——"南蛮入侵"的[illegible]者，一个[illegible]对"南

蛮人侵”负责，一个则驱赶着大象一遍又一遍的入侵中原乱世。“烈刃”在设计上采用了“拼点”要素，是对《火》里出现新要素的延续和发扬，也使得二个势力中各有一个拥有“拼点”技能的角色。

**小花絮** 祝融的插图，原计划由KayaK来执笔绘制，准备画成一个拿着鞭子的性感女王在训练大象，结果被自我否定掉了…

在魏势力中增加了曹丕和徐晃两位角色，其中徐晃给我的感觉最“林”，因为无论从他的性格还是治军，都是那么的严谨庄重。“断粮”表现了徐晃勇猛的一面（典故就不用我多说了），利用到兵粮寸断这个要素，在结构上也与“国色”对仗，这在测试中基本就已是铁打不动的稳定技能

曹丕的“行殇”主要也是出于功能上的考虑，这个技能简单而经典，也符合他“黑暗王子”的特性——踏着许多人的尸体才登上了魏王的宝座。“行殇”这个词是自创的与“行觞”谐音，又饱含了对死亡的送别之意；“放逐”的典故出自他对弟弟曹植的迫害；受伤触发技能的特点表现了曹丕纯正的魏国血统；在功能上表现为将武将翻面这看似是个新要素，但其实在《风》中已经出现过，在《风》系列中曹仁的“据守”可以让自己跳过下个回合，发动技能后把自己的武将牌翻面。每个人的回合开始前要进行检测，若自己的武将牌是背面朝上的，则跳过这一回合。不过在曹丕加入游戏后，战术就变得丰富了起来，[illegible]至背面的角色有可能再被翻[illegible]面！一个回合加若干牌的效果[illegible]多大？这需要大家在游戏中[illegible]体会，这在某种程度上跟小乔有[illegible]之处。至于主公技颂威，[illegible]做过多的解释了，[illegible]人物[illegible]的事情——[illegible]

**小花絮** [illegible]

[illegible]

适的时候用“缔盟”[illegible]起来还是比较舒心[illegible]要看清楚自己人[illegible]牌数是不是最[illegible]，就可以把[illegible]辅助功能发挥出来[illegible]当然，要[illegible]鲁肃，就需要[illegible]些数学头脑，两个技能存在着微妙的联系，由于“缔盟”的存在，使《三国杀》里多了交换的要素，交换将导致信息的暴露，会产生意想不到的妙招，结合“好施”将发出的牌转移到最合适的人手里，是每个使用鲁肃的玩家的最强必杀！这位慷慨的“富二代”继续为东吴摸牌系增光添彩，同时增加了一个新要素，正如他的称号所述，此人将成为左右局势的关键之一

孙坚这张牌之所以不是金边主公牌，主要是戏份较少，在和他的大儿子的比较中败下阵来，也因此定位到“辅助支援”型角色中，一定程度的换牌和补牌也是吴势力的一大特点，技能效应随着体力的减少而增加也对应了他悲剧的一生，技能名就像在感召他的追随者和两个儿子——我的灵魂与你们同在

**小花絮** 孙坚手里拿着的[illegible]刀[illegible]特别按照《[illegible]》里的古锭刀绘制的

群雄里又出现了一个可能引起争议的人物——贾诩。也许无关这篇文章的中心思想，但从个人情感上，我非常喜欢这个人。《三国演义》之所以伟大就在于书中不但颂赞了那些传统意义上的英杰，而且还让后人认识了乱世里无数或崇高或卑微人物的求生之道和理想[illegible]这满[illegible]人性的[illegible]背后，我看[illegible]

也像孔明、周瑜那样[illegible]来证明自己。他自[illegible]已经说明了一切——在[illegible]有对与错，在后世看来[illegible]剧，只有自我的不失才[illegible]的是的，他的思想、他的立场，已经超越了时代。也正因如此，我认为他不属于任何一个势力，甚至想让他单独的出现在神的位置上（笑）不过最终我选择了自己为他画一张插图这样的形式来向他致敬。他的三个技能也的确不能归到哪个势力的特质下，“完杀”表现他的冷酷，“乱武”出自典故，功能上则是延续了“限定技”这一要素；“帷幕”则是他一生的真实写照，功能上的表现是一个防御性质的效果。不过也不用担心他会太强，因为最常见而直接的刀刃——“杀”砍刀他头上，他也没有更好的办法来应付

当董卓这个庞然大物突破了无数条条框框后出现在大家面前时，大家不要先被他吓住…看过技能后便了解他是第一个拥有直接负面效应技能的角色，持续的体力或体力上限流失将指引想杀他的人走上一条隐忍之路——时间拖得越久对董卓越不利，这样一来不仅让董卓自己要尽早表明立场，也使得众将士对他脑袋上[illegible]变得毫不吝惜[illegible]对

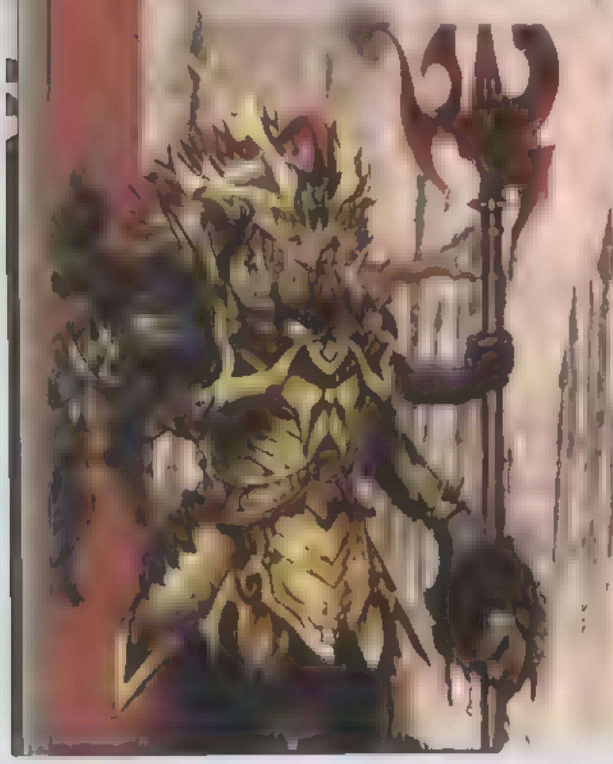
于这样强悍而暴虐的角色，当然要配以简单而粗暴的技能——"酉也"再次利用了《军争篇》的要素"酉"，使他成为林包除祝融外唯一的攻击型角色，但"酉"本身便是双刃剑，不留[illegible]此外[illegible]的"夺林"则是一个纯粹的"[illegible]"（意为调味增添情景和趣味）型技能，女性角色可要格外小心，在没有足够【闪】保护的情况下别看董卓

**小花熊**：[illegible]

这次的两位神将我就不做太多的解释，都是大家很熟悉的人物，[illegible]的插画[illegible]的风格，我对火的神将插画是有一些遗憾的呢（笑）。另外希望大家[illegible]神将的[illegible]，其实在[illegible]的，而且[illegible]的神将也是有劣势的。[illegible]非常有意思，希望大家[illegible]使用神将带来的爽快感吧！

**小花熊**：[illegible]来自于BB战士三国传的吕布[illegible]

[illegible]的[illegible]，以及一种对自我完善和突破的渴望，这次的设计确确实实打动了我自己，我希望也能打动各位，愿《神话再临·林》能给诸位带去快乐



# 林武将分析

文 / Milk 雏、风潇潇

2010年7月，作为"风、火、林、山"四个主题的第三弹，游卡桌游在上海ChinaJoy发布了千万"三国杀"玩家所期待的林扩展。8月1日，北京南城的百荣商城，林扩展首次正式在北京露面，经过第一时间的入手及试玩，我们将对林扩展武将做一个简单的试玩评价，并对身份局当中各个角色的适应性做一个选将的大略分析，以期抛砖引玉，供大家分享。

首先来说，这次林扩展推出的武将也并非都是玩家预测的那样，虽然还是每个国籍各两个武将，但是从技能和人物来看，还是各具特色的。其次个别人物在大家初次接触或者前几次试玩之后，会对强度有所怀疑，甚至觉得有些人物过于强大或鸡肋，但经过多次体验之后，大家应该会发现其中平衡性的所在，毕竟林扩展是游卡设计部武将组经过一年多时间反复修订推出的作品，目前经试将试玩多局，感觉平衡性良好。

## 霸业的继承者·曹丕

选将适应性

主公：★★★★

忠臣：★★

反贼：★★★

内奸：★★★

［行殇］[illegible]

［放逐］[illegible]

［颂威］[illegible]

[illegible]很好的弥补了曹丕没有防[illegible]

## 独断的外交家·鲁肃

选将适应性

主公：★★★

忠臣：★★★★

反贼：★★★★

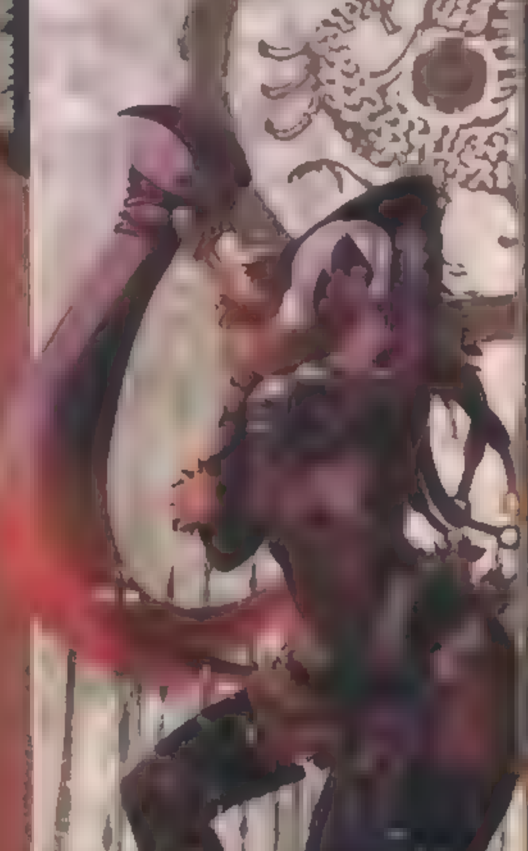
内奸：★★★

【好施】一次可摸四张牌，手牌多于五张时必须分一半牌给[illegible]最少的。这意味着即使被[illegible]依旧可以分牌，半仙[illegible]了。比较[illegible]的是，当队友不是牌最少的人时的分牌策略。最简单的是鲁肃与刘备的配合，两个主动配牌的人基本上可以操控全场的手牌。刘备每次分干净手牌，其中保证鲁肃至少有2张手牌，保险起见拿3张手牌，然后鲁肃再分至少3张手牌给刘备……无限循环下去，对手崩溃了，孙刘联盟，威力无比。

【缔盟】就是处理队友不是牌最少的人的分牌策略，完3张，甚至更多的好牌"好施"分给对手手牌最少之人，再用"缔盟"交换对手和队友手牌，于是对手被玩弄于股掌之中。其中更绝的是鲁肃和陆逊，陆逊被"缔盟"[illegible]，可以在牌离手[illegible]"连营"，于是，鲁肃可用1手牌，使1手牌陆逊变成3张手牌。

与各种需要手牌的武将可配合，1手牌时可抓4手牌，瞬间单兵作战能力极强。不过归根到底，鲁肃强在"好施"的配牌，和"缔盟"的控牌，计算量比较大。同时，可以很好地克制华佗、张角等需要手牌规划的角色。虽然会有弃牌，会有生命危险，但是为了胜利，也会义无反顾。而鲁肃一旦拥有多数队友的支持时，准确的"缔盟"绝对可以完美地保护自己并引导团队走向胜利。

太乔对其基本无效，唯徐晃可克制，之后求一轮集中攻击。由于仇恨度较高，因此不太适合当主公。内奸等阵营独立易被攻击的角色。



## 冷酷的毒士·贾诩

选将适应性

主公：★★★

忠臣：★★★★

反贼：★★★★

内奸：★★★★

【完杀】[illegible]个机会[illegible]准时机，补刀绝命，华佗在世也无法悬壶济世！而自己释放的AOE[illegible]会[illegible]……只能自救[illegible]。在残局中往往成为足以[illegible]的[illegible]一击。

【乱武】如同[illegible]一般[illegible]，场上各种欢乐各种惨死。一般是装备[illegible]马后才发动，否则贾诩自己也会被[illegible]而亡。"乱武"[illegible]马都是在场其它人的[illegible]，不被大肆进攻，杀伤力极强。如果在"乱武"时，手上还有南蛮入侵、决斗和杀，"乱武"之后，[illegible]，决斗并杀之，直接"完杀"！

【帷幕】南蛮入侵、[illegible]，免疫大部分"顺手牵羊"、"过河拆桥"等手牌的破坏，[illegible]完全克制[illegible]、甘宁。虽然只有3血，但是免疫黑色锦囊，使得贾诩差不多成为了[illegible]最好的武将！

贾诩的"完杀"是每一个玩家最畏惧的武将技能。"乱武"作为限定技，他也使得贾诩有了一个最大限度的爆发，顺利的话都会造成大量减员，同时还很可能不造成任何伤害和奖励。即使作为单打独斗的角色，也丝毫不逊于人，配上"八卦阵"或"仁王盾"后，很难被伤到。防守反击是其主要打法，像极日本的居合斩，拔即斩，非拔不斩。贾诩唯有斩时方为刃物，在守候中看穿刹那的机会才是贾诩的真髓。而如要克制贾诩，唯有诸葛连弩、贯石斧等，外加酒杀！

## 周亚夫之风·徐晃

选将适应性：

主公：★★★

忠臣：★★★★

反贼：★★★

内奸：★★★

【断粮】[illegible]

[illegible]

徐晃是魏国的五子良将，技能也是非常犀利。"断粮"虽然不是直接的攻击或防守技能，[illegible]比"国色"更加具有[illegible]型技能。"兵粮寸断"[illegible]武将都无疑是一个噩梦，没有手牌补充，就意味着没有更多的动作。所以不管作为什么身份，只要认清形势，且不要出现相同阵营的人连续4顺位排位，而自己居中的情况，徐晃无疑都是一个非常好的选择。要注意内奸局的时候不要因为四处"断粮"而让自己仇恨满点哦。

如要克制，上家诸葛亮观星，任何位置对家司马懿、张角改判，当然纯靠人品或许也行。

## 野性的女王·祝融

选将适应性：

主公：★★★

忠臣：★★★

反贼：★★★★

内奸：★★★

【巨象】[illegible]往往是祝融被集中攻击。

【烈刃】[illegible]并不是祝融的王牌，[illegible]

[illegible]直接威胁[illegible]

祝融是非常刚烈的女将，她的技能也相当霸道，不受"南蛮入侵"并且回收，在自己的回合又可以放出，让所有人都会对"南蛮入侵"[illegible]。除了做忠臣时因为锁定技而被就近的玩家"顺手牵羊"，连续南蛮造成主公连续伤害的弊端外几乎没有弱点。"烈刃"配合属性[illegible]上所有受伤的武将均可拼点，在身份[illegible]。

刘备、郭嘉、鲁肃等配牌系武将可以很好地弥补祝融手牌的[illegible]。要克制，求甘宁、张辽、[illegible]"拆迁办"系统的武将，[illegible]徐晃等控场。孙坚可克可配之。

## 南蛮王·孟获

选将适应性：

[illegible]

【祸首】[illegible]"南蛮入侵"[illegible]

【再起】有趣的在这个技能，一般[illegible]会用再起，那么不是回[illegible]主公回血就没有攻击力，而且[illegible]

[illegible]王，他很容易被"南蛮入侵"，所以他将不会受到影响，也是作为"南蛮入侵"的[illegible]有因承受伤害而引发的报复型武将技，但也使得他可以期待南蛮击杀反贼而让自己获得多个奖励。虽然在做主公时同样面临因他人的"南蛮入侵"而带走忠臣的惩罚问题。第二个技能"再起"比较实用，没有什么防御力的孟获会通过这个技能来达到"血牌双补"的效果。尤其是在牌库中的"桃"都已耗尽，大部分角色只能计算生命苟延残喘的时候，除了华佗他几乎是唯一仍具有超强恢复能力的角色了。

## 魔王·董卓

选将适应性：
主公：★★★★
忠臣：★★★
反贼：★★★
内奸：★★★★

【酒池】因为杀【[illegible]】当刀时保命所用，这也使得董卓[illegible]手牌[illegible]，为[illegible]"天香"之指明[illegible]。

【肉林】是女性角色，也被女性角色克。事实上，如果主公是董卓，一般反贼也不敢轻易派3名女将[illegible]不是一个数量级的……还是一样，[illegible]转身为女儿身，暂此表示没定无疑。

【崩坏】一般是先扣1血，再扣1生命上限。轮回下来，理论上董卓可以撑15轮。第一般一局《三国杀》回合数打不到15轮，所以董卓真不容易死。【节命】补手牌数不能超过5张[illegible]注意调节体血和体生命上限的步骤。当然，如果有小乔在，肯定是掉血，不随便掉体力上限，以备"天香"补充手牌。

【暴虐】张角、袁绍、吕布、貂蝉等输出的群雄，是太师补血的好帮手，也让董卓敢于掉血来给群雄[illegible]之的机会[illegible]是带领十八路诸侯来给太师"喝酒"的重要[illegible]。

董卓因为生命上限很高，可以运用霸道的囤积手牌的战术，往往能在实战中发挥奇效，但大家也容易在形势不明的情况下更不在乎地在董卓头上动刀。不过鉴于设计合理的总生命量，董卓仍然是任何相对独立阵营的优秀人选。最大的优势在于血多时存手牌，两轮下来7、8张手牌再发力进攻，争取速战速决。同时，见到空血同伴，一定酒杀催其死亡。

如要克制，徐晃的断粮+集中攻击，尤其是女将，如祝融的"烈刃"杀拆制连发机率很高。

## 武烈帝·孙坚

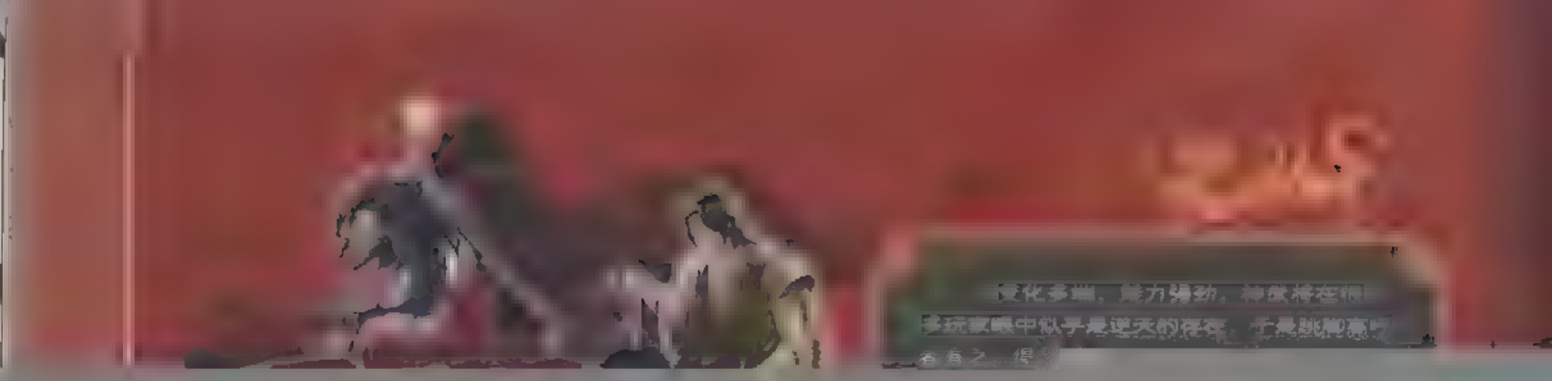
选将适应性：
主公：★★
忠臣：★★★
反贼：★★★★
内奸：★★★

【英魂】既可补牌，又可拆牌，[illegible]一般来说，[illegible]补牌，[illegible]多时给对手拆牌。[illegible]以注死且打，[illegible]的"英魂"[illegible]都有异曲同工之妙。而且发动"英魂"[illegible]——"兵粮寸断"[illegible]，是支援的神级人物，协助队友作战顺利，就是反贼点，一兵敌一了百了。

[illegible]关，也是一个控制手牌的武将，一旦[illegible]的孙坚是所有对方玩家的噩梦，他能让你一无所有。当然，孙坚也是少有的，几乎能够帮助其他角色无视兵粮寸断效果的强力武将。无论是帮助自己的伙伴优化手牌结构，还是压制敌对阵营角色的手牌数，孙坚及孙坚的伙伴一定要努力保有大量的"桃"等回复卡牌，这也好让孙坚能够长期在低生命状态下作战从而发挥更大的作用。

有华佗、孙尚香协同战斗能力更强，如要克制，求一轮集中攻击致死，但如果不死，立刻有一人会被制净待[illegible]。

《[illegible]·林》玩了一[illegible]整体感觉，[illegible]"林"象[illegible]"风"和"火"一样[illegible]下[illegible]一般在[illegible]，[illegible]"其徐如林"，[illegible]"风"和"火"的[illegible]攻[illegible]，[illegible]"军争篇"，[illegible]"火"[illegible]，[illegible]林[illegible]的特[illegible]"不[illegible]"[illegible]，但是[illegible]明显配[illegible]多，[illegible]鲁肃[illegible]，[illegible]孙坚[illegible]多，[illegible]比如[illegible]基本[illegible]，以[illegible]曹[illegible]这个"[illegible]面子"[illegible]，适合[illegible]局


变化多端，能力强劲，神族将在很
多玩家眼中似乎是逆天的存在，于是跳脚高呼

## 涉猎

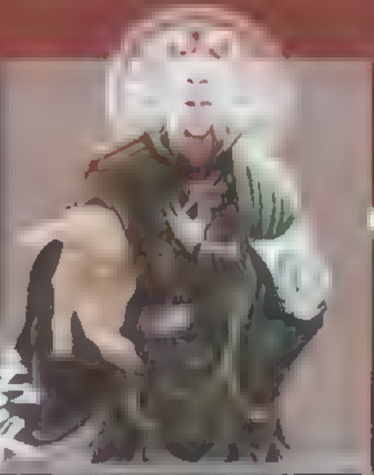
## 攻心

其放在牌堆顶部。再用无中生有、……
……自己的队伍，也可……

神吕蒙人概……
……
样也可辅助输出。尤其是与张角的……
……决定……

……神吕蒙可以很好……
的角色，同时也可以很好地辅助小……
……可以打辅助角色的角色。最后，也可……
当然成功与否还要看司马懿和张角……

## 重光的国士 吕蒙



## 琴音

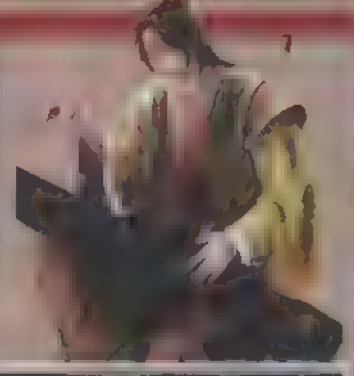
## 业炎

……可以根据输出效果有大小两种……
……多人的伤害，因此……

……已经鲜有活口，而“琴音”一个技能就可以造成这样的效果，因此，神周瑜就成了顺手牵羊、过河拆桥……后期……避免了牌点失；被过河拆桥时，不要轻易使用无懈可击以用来抵御其……

太史慈和孙权的拼点、神吕……甘宁、张辽这种“拆王为主任”……
……做了一手牌的，可都为他人做嫁衣。

## 赤壁的火神 周瑜



“既生瑜何生亮”之言虽然出自周瑜之口，但神周瑜的技能较之接下来的神诸葛亮毫不逊色，甚至还要暴烈许多。

……的威胁；而拼点内奸时，则……局势；单挑阶段……

## 七星

……中。……后者的牌……

## 狂风

……

## 大雾

……只有雷击、火电伤害、雷属性的杀，以及于吉、贾诩和神周瑜造成的体力流失对……

……

神诸葛亮操作的关键就是对场上形势的判断，以及“星”的合理利用，由于发动狂风和大雾需要“星”，所以实际上，在游戏初期，七星的作用主要就是调整、储存卡牌，同时初期的不作为也可以减少仇恨。在游戏后期，特别是在发动狂风之后，神诸葛亮很难保证手里有足够的“星”，手牌的调节就变得困难，大雾也不能让足够多的玩家受益，因此神诸葛亮在游戏中期，可以考虑先用牌库存牌换牌爆发，再用狂风大雾与队友配合，以保证技能释放的高效

……

……，才能迫使神诸葛亮时常身处大雾以自保，张角、司马懿偶尔能利用雷电属性伤害打开局面……

……很厚，却难以平步青云。而狂风和业炎一旦联手，效果就是“樯橹灰飞烟灭”，如还有火烧连环，足以令所有人“闻风”丧胆

## 诸葛亮

……其智之深也反映在了神诸葛亮的三个技能里，只要操控得当，……能绝对是 IMBA 级别的神技

## 曹操

……别懈怠，这个角……

修罗之道

吕布

5体力4技能的状态有些……是在新加入了"暴怒"……定时炸弹。神吕布获得……

## 暴怒

## 无前

……备了"诛……人生……

## 神愤

……况下可以使……

## 无谋

……神吕布得不到任何补充。……以和装备。基本的手牌就是无谋中最大的谋略体现

……

伴随着爆怒指示物的增加，……布是所有角色的直接威胁，玩家在没有限制其行动能力的时候，很……对付这样的狠角色，下策只能在牌中……"思蜀"是限制神吕布的关键，至于是否奏效更多地就要看运气……

……

甘宁、大乔、徐晃以及诸……标示物……记。一张南蛮入侵或万箭齐发就可以让所有人丢牌失血，也许白门楼前，吕布那厮让曹操动手计划真是威力天下无双，……而只能在《三国……

技巧分析

## 飞影

## 归心

……也不得不为队友以……

……

……射和无懈可击解围，超世……要的就是限制神曹操的出牌阶段

……

神曹操会让黄月英、张飞这种爆发型角色感到压力很大，……也让"振汗亦主任"甘宁无所适从，在配合的情况下诱敌……的无敌全技能，……锁定后的结果恐怕只有张角知……

# 不能说的秘

一般人我不告诉他

“记牌”——一个在传统概念中只会出现在棋牌竞技中的词汇，如今已经被越来越多的桌游所提及。从网络上“就是要以身殉雷的诸葛”到神乎其神的“三国杀第一人TRD”，《三国杀》在设计初期经过多次测试后为卡牌加上花色和点数，同时也为大家的记牌提供了最好的道具。而这些设计师煞费苦心的成果又被多少玩家注意到了呢？本期的内容为大家带来的正是“记牌在实战中的功用”，希望能为玩家带来一些在技巧之外的关注点，并提高玩家3V3的实战技术。

## 三国杀 3V3 终极记牌法



[illegible]

### 桃

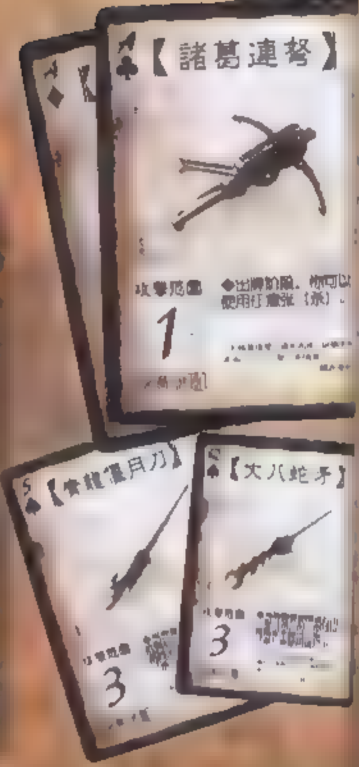
### 杀

### 闪

## 额外输出型锦囊

## 补给型锦囊

## 限制型锦囊




技巧分析

…手牌 装备 麒麟弓

…手牌 装备黑桃2八卦阵

…1手牌 装备-1紫骍、青釭剑

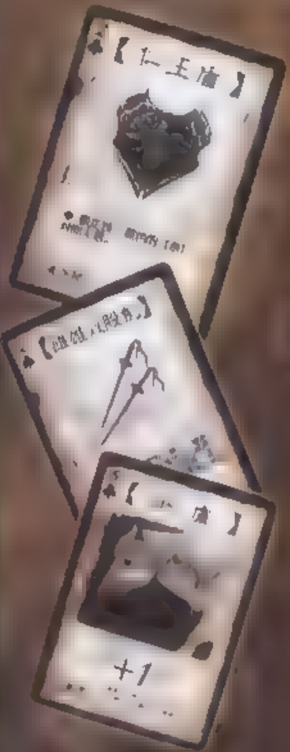
…装备+1的卢

…（红心桃*2 梅花杀*1 方片齐发*1）

…手牌，装备青龙偃月刀

弃牌堆 …顺手牵羊数量5，过河拆桥数量5，…乐不思蜀数量3，无懈可击数量4，…等数量2，-1马数量1，…寒冰剑、丈八蛇矛、方天画戟…

…4上1下，孙权回合判定大乔乐不思蜀…抓牌抓到无中生有及方块闪



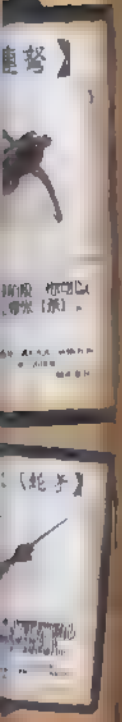
…弃牌堆中有…

…手牌（桃）…无法保证…

…梅花中还有若干牌为7，…所需卡牌皆无上手。因为杀闪…保留手牌梅花杀（以防管石斧…

…剩余6张后牌库…对方手牌中时才会发生…对方手牌存在“过河拆桥”…6/14*5/13*4/12*3/11=0.0149。…张基本不会是过河拆…而对方或将在仅保留1手牌的…过河拆桥…小到千分…

结论：因为弃牌…出…几乎不超过…孙权使用无中生有，如果没有…动制…




[illegible]

[illegible] 平均辅助的为7-5 [illegible]

[illegible] 友方过河拆桥以及诸葛连弩 [illegible] 才失败，对方接下来的回合 [illegible] 伤害且取胜的可能 [illegible]

[illegible] 余手牌】，假定命 [illegible]

上手概率计为一定有 [illegible] 决斗、[illegible] 马，顺手牵羊 [illegible] 剩余的桃的概率为 7/18 [illegible]

[illegible] 司马懿的 [illegible]

[illegible] 小乔因空手牌而受 [illegible] 的概率不超过千分之五 [illegible] 以此通知主帅关 [illegible]

[illegible]

技巧分析

三国杀、大富翁
1年半
最爱的人：妈咪

**Q 呵呵，看来做个 Coser 不容易啊，那把剑也是订做的么**

A [illegible]

**Q 那你除了《三国杀》的大乔还 Cos 过别的形象吗**

A [illegible]

**Q 有没有参加过 Cosplay 的活动呢，比如《三国杀》和 178 合办的 Cosplay 比赛**

A [illegible]

**Q：在展会上有没有被“围攻”的经历**

A [illegible]

**Q 这些怪蜀黍们都干些啥，有没有行为比较奇怪的?**

A [illegible]

**Q：不给?**

A：当然不给，因为爱好就是爱好，展会结束了，[illegible]学还是第一位的，[illegible]和[illegible]，这点还是应该有分寸的

**Q：那你这次参加《桌游志》的拍摄，感觉如何?**

A：嗯……其实，在做衣服的时候我都没想到有这样的机会，我本来还想用这套服装参加 178 的 Cosplay 比赛呢，而这次摄影师也很专业，合作特别愉快，如果有需要，我很愿意再次合作的。不过要说最开心的，还是自己 Cos 的大乔能受到大家的认可

**Q：想过今后从事这方面的工作吗?**

A：还没想过，因为毕竟我现在的主要任务还是读书嘛！不过我想，等我毕业之后，有机会的话我一定会的，因为我太喜欢桌游，喜欢《三国杀》了

Q：看到照片的时候我们都觉得你这个妹子太萌了，没想到真人看起来[illegible]

A：[illegible]平时我都是素颜，然后戴上眼镜，你[illegible]

Q：[illegible]么可爱的你平时居然那么低调。嗯，明白了，[illegible]戴了眼镜就变身，其实你也是这种变身超人吧

A：嘿嘿，算是吧

Q：你从什么时候开始玩桌游？

A：嗯，大约一年半以前吧，当时同学教我玩《三国杀》，很快就[illegible]然后和同学们没事的时候就一[illegible]觉得特别欢乐

Q：除了《三国杀》，还玩过别的[illegible]

A：Q版《三国杀》（[illegible]）

Q：这个不算

A：在桌游吧跟朋友玩过几次《[illegible]》[illegible]那个游戏也不错，就是玩[illegible]时间，而且算钱很麻烦

Q：平时都在哪儿玩桌游？

A：桌游吧、[illegible]，偶尔去麦当劳[illegible]边吃边"杀"

Q：平时都跟熟人玩桌游吗？

A：对，偶尔也会有不认识的人，比如朋友的朋友，还有桌游吧拼桌的人[illegible]我觉得《三国杀》还是认识的人一起玩好，除了[illegible]一个人的性格，[illegible]一桌人都是高手，突然出现一个不会玩的，就很扫兴了

Q：这么说你还是个高手？

A：嘿嘿，不敢当，至少不会[illegible]

Q：我们要向雷锋同志学习，对待新手要像春天般的温暖，大家都是这样成长过来的

A：[illegible]讨厌不认真的人[illegible]玩《三国杀》时候三心二意的

Q：你玩网游吗？

A：不玩，我觉得是浪费时间，[illegible]长时间面对电脑玩那种无聊的[illegible]

Q：最喜欢三国里的哪个角色

A：[illegible]

Q：你Cos的人物是大乔，那你喜欢这个人物吗

A：[illegible]

Q：那你为什么不Cos小乔呢

A：[illegible]小乔的

Q：你是专业Coser吗

A：[illegible]

Q：不得不说，你这套大乔的衣服看上去很精致

A：[illegible]

# MISS YOKA

# 宝贝，上桌游！

游卡桌游淘宝官方旗舰店是北京游卡桌游文化发展有限公司借助淘宝网开辟的网购平台，今年3月开始正式运营

该店主要销售包括时下热门桌游《三国杀》在内的国内外桌游，以及桌游衍生产品64种。这些都是游卡桌游自己或者是代理的产品，用户可以放心选购，只需轻点鼠标，需要的桌游产品便可以以最快速度直接快递上门

游卡淘宝官方旗舰店不仅只是桌游购买平台，也是个玩家自我展示的平台

今年8月，游卡淘宝官方旗舰店开展了“Miss YOKA”选美活动。这是国内桌游企业首次公开票选形象代言人的活动。活动共收到报名材料100余份。今年10月，在Miss YOKA最终结果公布，来自北京的女儿娜夏凭借网络得票优势，从20位候选选手中脱颖而出，成为了首位“Miss YOKA”

娜夏是一个很直爽的女孩，她表示自己爱玩也爱生活，也很喜欢桌游这种健康的休闲方式。对于当选Miss YOKA这项殊荣，她坦言最兴奋的莫过于可以和更多桌游亲密接触，也有机会把更多好玩的桌游推荐给朋友们分享

▲部分 Miss YOKA 活动候选人

游卡桌游淘宝官方旗舰店销售的部分桌游产品

▼首届 Miss YOKA 活动获奖者——娜夏

[illegible]：娜夏
生日：2月1日
血型：A型
星座：水瓶座
身高：172cm
所在城市：北京
职业：广告媒体 自由职业
兴趣：三国杀 电影 旅游

# 累 但我乐在其中

文 / 罗斯维

## 初印象

第一次见到色色，是在《斗福》的发布会上。这位外表清秀的设计师此刻穿着一身红色的T恤，和众多的北京大男孩看上去完全没有什么两样。然而眼前这位看上去有点消瘦的年轻人，已经是一个名成功的桌游设计师了。作为一个年轻的游戏设计者，才21岁的色色已经有了自己的工作室，而且已经成功开发了好几款桌游，而眼前这款富有中国传统色彩的《斗福》，就是他设计监制的最新作品

“为了这款桌面游戏，我已经有近一个月每天只睡几个小时了。” 当我们面对面落座的时候，色色的第一句话就让我们感到有点惊讶

“那你岂不是很辛苦？” 我们异口同声地说道

“累？的确很累，”色色爽朗地笑了起来，“但是我乐在其中！”

## 中国风带来的契机

2009年9月时，色色去上海出差，目的是为了考察当地的桌游吧发展情况，他惊异地发现，桌游已经俨然成为了上海的白领和大学生们最受欢迎的休闲游戏；桌游吧也取代了网吧，成为新的一种既健康又时尚的消闲方式。仅仅上海一地就有一千多家桌游吧如雨后春笋一般遍地开花！

为了获得最直观的第一手资料，在这一个月的中他几乎每天都要顶着烈日，在上海各处奔波，每天晚上回到住地的时候，整个人都累得近乎虚脱了。但是正是通过这一个多月不辞辛苦的考察，色色发现：虽然在那些桌游吧里也有着很多各式各样的外国桌游，但是真正了解并且喜欢这些的玩家却并不多，能风靡于桌游吧的，还是有着中国传统文化背景的《三国杀》。当时色色就朦朦胧胧地有个想法：或许走中国风路线才是真正适合国情的做法，也许在接下来两年内里，具有中国特色的自己的桌游将会大行其道

在这个想法的刺激下，色色头脑突然变得活跃起来，身体的疲劳已经被他忘在了脑后，他已经有了明确的思路：作为一名本土桌游设计师，应该立足于我们的自己的文化，从我们祖国博大精深的传统文化中吸取养分，做出一款以中国传统为背景的桌面游戏来。带着这个想法，就在从上海回北京的飞机上，他一气呵成地完成了《斗福》这款游戏设计的文本初稿

## 传统才是王道

回到北京之后，带着“做一款具有中国文化特色的桌游”这个信念，色色一头扎进了紧张的设计工作中，做出了各种创意，然后又不断地被修正，甚至推翻重来

“最开始的时候，我们有过许多创意，”色色笑着告诉我们，“最开始的时候我们考虑过选

十二古代忠臣名将，样稿都已经做出来了，但是很遗憾，最后我们还是放弃这个方案。这倒不是说这个方案不能反映和传播中国传统文化，放弃这个方案是基于另外的考虑。"

在色色看来一款玩法复杂，说明书就能厚厚实实写上一本书的那种桌游，也许很经典，是资深玩家的最爱，但是这并不是他们所追求的。他和他的工作室对自己设计的桌游有一点很明确：那就是游戏要足够地简单，要让老人还是小孩都能轻松地上手游戏

"我最希望的就是，我设计的桌游能够让一家老少都能坐在一起，不是彼此相互对抗，而是更多的是相互享受游戏，享受快乐，我想，这也是一种提倡和谐的游戏设计理念吧。"说到这里时，色色有点开心地笑了起来，就像做了一件很得意的事情一样。

在反复比较了各种方案之后，色色最终还是选定了十二生肖的题材

选择这个题材的主要出发点之一就在于十二生肖在中国已经妇孺皆知。无论从哪方面的来看，这个题材的文化底蕴都有着足够深的积淀，同时也能够让其他的更多的内容融入。在确定了十二生肖的主题之后，一开始色色他们的设想是用天干地支来表示，这个想法也被放弃了。在《斗福》中使用了更为简易直观的颜色和图形作为自己的表现形式。色色用一句简单地说明概括了这个游戏的特色："简单来说，你可以把这款游戏想象成颜色配对，一共有十五种得分的搭配（游戏中被称作'搭子'），只要你能够凑到得分的颜色搭配，你就赢了。"

## 潜移默化的熏陶

这当然只是一种最简单的介绍方式，如果游戏真的只是这么简单的话，那也不会吸引众多的玩家了，实际上只要稍微体验一回，玩上几把就会发现这款游戏设计得相当有趣，也非常有特色。在《斗福》中总共有48张牌，每个生肖各有四张。在牌的张数和设计上基本达到了平衡。在这个基础上，利用各种福牌来干扰平衡，增加了游戏的趣味性和对抗性。每个得分的搭配都有这一个好听的名字：连中三元、金玉满堂、四海升平、紫气东来等等。在设计这些搭配的时候，色色他们就有意识地吸收并运用了各种成语以及一些习俗，在牌上，游戏玩家随时随地能够看到各种和十二生肖有关的成语，让玩家在不知不觉中接受了传统文化的熏陶，色色他们在第一时间就想到了诸如金玉这些在中国传统文化中代表吉祥和富贵的东西，就想到要在《斗福》中运用这些元素，这也就是斗福中的"金牌"、"玉牌"的来源，根据《斗福》这款游戏的特点，他们又分别设计了"福"、"气"、"运"牌。色色还特别提到，设计"运"牌，就是为了能和"气"牌相互搭配使用，说到这里，乐乐有点半开玩笑半认真地说"毕竟，《斗福》也是要都运气的，既要有策略，也要有运气嘛！"

## 努力、努力、再努力

经过工作室全体的艰苦努力，色色他们拿出了一个测试版，这让色色他们上上下下都很开心。但是在进行测试的时候，色色却发现了问题。拿着游戏的测试版在北京各个桌游吧让桌游玩家进行测试的时候，色色发现在游戏中现流局，也就是无人宣告胜利的情况的概率相当高，据他们的统计数据，在四人局的情况下，居然有30%的可能性会出现流局的情况，这让色色大为头痛，为了解决这个问题，色色绞尽了脑汁，终于想出了一个巧妙的解决办法：就是在游戏中引入双色牌的概念，这样就有效地大幅度降低了流局率，与此同时，为了以防万一，色色他们在游戏中还特地引入了"轮盘掌打"的概念，这样就在规则上彻底避免了出现流局的情况

经过差不多整整一年的努力，最开始的一个简单构想，到最后拿到游戏成品，其中色色经过的艰辛就自不待言了，为了这款游戏，原本就瘦削的他居然又瘦了十斤。但是这一切在拿到《斗福》游戏成品的时候都得到了补偿。《斗福》印刷完成那天，色色亲自开着车去印厂，就是为了目睹看着自己的一番心血终于结成硕果的那一刻。那天晚上，他开心得搂着《斗福》睡觉，结果第二天早上起来的时候才发现整个盒子都被压瘪了。据说直到今天，那个被压瘪的盒子还被当做一个富有意义的纪念品摆在色色的桌子上

## 忆往昔峥嵘岁月

"最开始我也只是一个喜欢桌游玩家而已，也做过桌游吧的讲解员，自己也开过桌游吧，最后才是一名桌游设计师。所以我不仅仅能从一个设计师的角度来看待游戏，更能从各个角度全方位地审视它。"在谈起为什么会走上桌游设计之路时，色色回忆起了很多往事，"在大学的时候，我学的是3DMAX，但是也就是从那时开始，我开始玩起了桌游。"

那个时候的桌游的普及度远不如今日，而热爱桌游的色色和他的朋友成立了自己的大学桌游小组，自己对着文曲星一个词一个词的翻译，就是凭借着这种热爱和执着的精神，他们甚至翻译了好几款桌游剧本。毕业之后，色色很自然地就从事桌游业方面的工作。在最开始的时候，工作室只有他一个人，但就是凭着对桌游的热爱，他从无到有地一步步走到了今天

## 在桌游路上前行

在《斗福》的发布会上，色色还宣布一件事情，那就是他加入了奇幻奇想网络有限公司，作为其中的一个相互平等互利的工作室一起进行合作开发。事实上，年初的时候，色色就不断收到来自各方面的邀请　但是他最终选择奇幻奇想，则是有着他自己理由：他曾经和奇幻奇想一块出差考察了很多次，团队非常有意志，无论是画师美工，心无杂念，只是一心想做好游戏，这点是最吸引他的。因为他所希望的就是和一帮志同道合的朋友一起努力，设计出更多更好的中国人自己桌游

或许正是有对桌游真正发自内心的喜爱和执着的努力，正是这样简单而执着的信念，才能让他不断地前行，不断地设计出更好的桌游吧！

# 美味诱惑，食指间流淌

## ——浅谈聚会娱乐桌游《回转寿司》

[illegible]要筷子好就可以[illegible]

[illegible]仪式中的第一幕，一位年近[illegible]的爸爸挥舞着筷子，以娴熟的[illegible]令所有在场的年轻人大跌眼镜[illegible]别以为玩过《三国杀》就能[illegible]纵横寿司的世界，这里需要的不仅[illegible]游戏技巧，还有对美食的爱——[illegible]

### 人人都爱吃寿司

[illegible]提寿司，大家都会[illegible]正如一些泡菜[illegible]

[illegible]已经遍布我国大中城市[illegible]和中式快餐[illegible]

[illegible]寿司是[illegible]的生鱼片多不[illegible]

也有用生鱼代替红鱼丝的做法[illegible]

不管[illegible]在我们面前的这款《[illegible]》[illegible]戏中见到生鱼。是的，它正是一款由意大利著名桌游设计师Daniele P.Correale设计，由中国桌游行业龙头老大游卡桌游出品，以日本寿司文化为背景，并在[illegible]年德国艾森桌游站上首度亮相的[illegible]共享欢乐的国产桌游[illegible]拿起筷子，[illegible]快餐吧！

# 《回转寿司》游戏流程大详解

文/邢乐

游戏规则非常简单，设法拿到你想要的寿司，放到你盘子里合适的位置，通过组合获得尽量多的分数，游戏结束计算分数，多者为赢，少者为输。规则听起来还是简单吧？不过游戏起来还是蛮有难度的。

首先每位玩家获得生姜、芥末参考卡片，寿司盘各一个，以及一双筷子。

然后将36个调料奖励标记背面向上洗匀，铺满整个游戏版图，再将寿司放在这些调料奖励标记上。当然，寿司的放置是有一定要求的。

寿司分为两部分，分别是下面的米饭团和上面的食材，米饭团有黑、白两种颜色。

食材的放置没有限制，随机放置在饭团上面就可以了。多余的饭团和食材随机搭配，分为6对摆在一旁备用。

全部准备完成了，接下来可以开始游戏了！首先由最近吃过寿司的玩家作为先手玩家，将清酒标志物放在该玩家面前左边第一个“松”图案上。当前玩家可以用筷子夹取清酒标志物的这一排上的寿司，千万要小心，如果没有放到自己的寿司盘中，而是掉在了游戏区以外的区域，就要被惩罚拿一个酱油标记，游戏结束的时候，每个酱油扣2分。平稳地将寿司放到自己的寿司盘中，然后将原寿司位置下面的调料奖励标记翻开，根据调料奖励标记获得对应奖励。奖励有可能是生姜，也有可能是芥末，如果运气好的话你能同时得到一个生姜和一个芥末，当然也可能杯具了什么都没得到。如果你在夹寿司的时候，因不小心掉在了区域外面而得到了酱油标记，那么你就不能翻开对应的调料奖励。

每个玩家的寿司盘有3×3九个格子，这九个格子和游戏区周围的图案相同，由“松”、“竹”、“梅”构成，玩家将寿司放在寿司盘的格子上后，根据所放格子对应的图案将清酒标志物放到下一个该图案处，下一位玩家要在该行夹取一个寿司，反复上面的步骤以继续进行游戏，当所有玩家的寿司盘都摆满时，游戏就结束了。

## 计分方式

将你的寿司盘上的3个横行3个竖列，分别对照《回转寿司》中的参考卡片，寿司的排列方式不需要和参考卡片相同，只要满足颜色要求就可以得到相应的分数。如果有黑、白寿司之间没有生姜，该行或列就不得分。然后每个芥末标记加2分，每个酱油标记扣2分。最后统计玩家寿司盘中的黑、白寿司数量，较少的那种有几个就加几分，比如你的寿司盘里有3个白寿司，6个黑寿司，那么就再加3分。好了，看看谁的分数最少，让他请大家吃回转寿司吧！

## 规则及限制

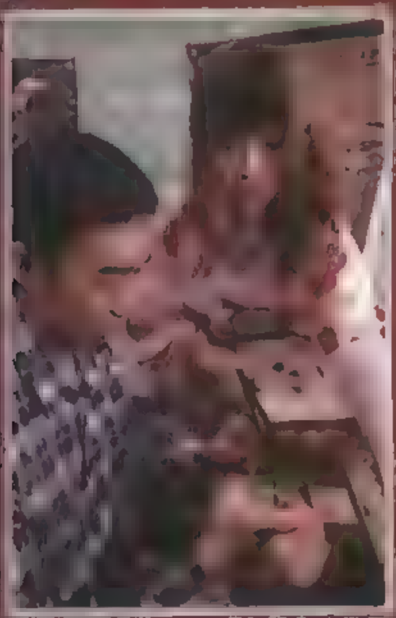
当玩家第一次夹取寿司时，必须放在自己寿司盘的四个角落的格子里，之后再夹取寿司时，可以选择放在寿司盘里已有寿司格子四周相邻的格子，是四周不是八角哦，也就是上下左右的相邻格子。

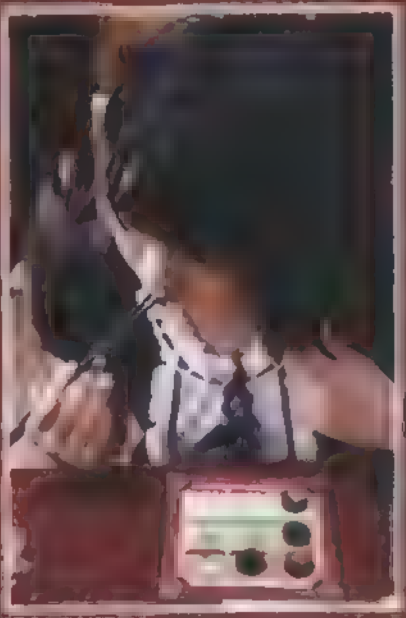
当寿司掉落在除游戏区和寿司盘以外的区域时，拿取一个酱油标记，然后将掉落的寿司放置在自己的寿司盘上，移动清酒标志物，轮到下位玩家。

如果当轮到某位玩家夹寿司时，清酒标志物所在的行已经没有寿司了，那么该名玩家可选择，将清酒标志物放到下一个至少有一个寿司的行首；该玩家也可以选择，从开始拿出的备用寿司中拿取一对寿司放在该行，而且必须放置在最靠近清酒标志物的两个格子里。然后开始夹取寿司。

也许你觉得游戏难度并不高？那么你可以增加游戏难度，比如只要寿司夹起来，就不允许掉下来，当然掉到寿司盘里可以原谅，但是掉在游戏区里就要受到惩罚，那就拿一个酱油标记。还觉得不难？那就再增加难度！掉到游戏区里拿一个酱油标记，然后继续夹寿司，如果再掉了，那就再拿一个酱油标记，直到你夹到寿司盘里为止。还可以增加限制时间诸如此类的规则，毕竟寿司必须在新鲜的时候吃掉嘛。

看了这么久，是不是跃跃欲试了呢？全世界第一款全程使用筷子操作的桌面游戏，即将于今年年底前上市，玩过之后绝对会使你迷恋上它。如果玩完还有人请客吃寿司那就更爽了，好事儿都赶到一起了！赶紧去游卡旗舰店订购一套吧！





感谢上海LUNA女仆咖啡对本次活动的大力支持

## 会展的盛况

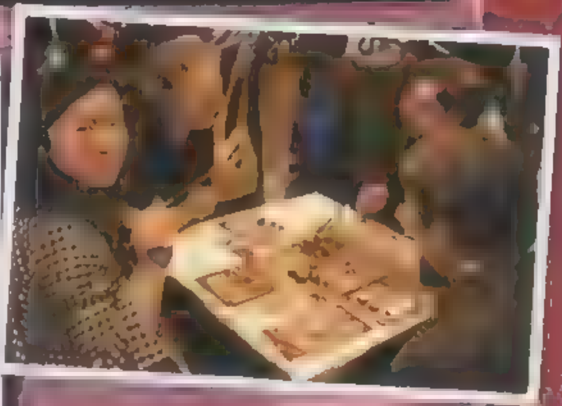
埃森国际会展中心是德国都排的上号的著名会展中心之一。每年这里都会举办各种各样的国际展览会。从上空鸟瞰，整个会展中心就像是一个等腰三角形，地铁从火车站可以直达会展中心门口，交通非常便利。从地铁一上到地面就能看到已经有无数桌游迷东一堆西一群地已经聚集在了这里了。而这时离展会正式开幕的时间10点钟还颇有一段时间，从全德国乃至世界赶来的游戏迷已经把这里包围的水泄不通了。不过好在大家都很有礼貌，组织者也派出了大量工作人员协助维持秩序，整个会展中心外人虽然多却不乱。就在官方正式开幕前几分钟，大门就已经缓缓地被打开了，随着一阵脚步声的轰鸣，数以千计的桌游迷涌进了大厅，直奔自己心仪的展台，看来许多桌游迷是早有准备的，早就研究了自己路线。本来挺空旷的大厅一瞬间就被游戏迷所充满，就最远的角落也被这些桌游迷扫荡到了。说到展会大厅不得不提的就是，整个会展中心是出乎意料地大，近20个展厅，想要逛一圈必须要有着相当充沛的体力。不过从另外一个方面也能看出这个展览的人气之足，的确不愧是宣传资料中所称的“世界最大的游戏展会”。

## 神奇的一幕

在埃森的展会上，有一个场景是绝对在其他地方看不到的，而当笔者最初看到的时候也是觉得相当的震撼，那就是来参加展会的游戏爱好者们。在这里，晃眼望去，能够看到大数穿着重金属T恤，打着唇环耳环的非主流；也能看到大数身披战袍手持长剑，看上去就像重装骑士的Cosplayers，这些都是这种展会所常见到的景象；但是，你绝对想象不出来，在这之中居然还有不少推着婴儿车在其中悠闲穿梭的年轻的父母。孩子在婴儿车上咿呀笑语，父母推着车在各个展台前面看着，不时地交换着意见，看上去就跟他们不是在看展览，而是在逛大街一样。非主流、Cosplayer、普通家庭在这里如此完美地融合在了一起，看上去真是埃森会展一大奇景。由此可见桌游在德国群众基础深厚，桌游已经是全民性的爱好了。

## 来自中国的问候

和往届展会不太一样，这次除了一些传统的游戏强国之外，新兴的中国桌游企业也第一次出现在了会场之上。来自中国大陆的桌游公司北京游卡公司，将自己的产品《回转寿司》带到了远在德国的埃森会场上。据笔者了解，中国桌游走出国门走向世界这还是第一次。尤其是《回转寿司》这种浓厚的东方传统文化背景的游戏，会不会让西方的这些桌游迷接受，他们对这个来自神奇而古老国度的东方文化和来自东方的桌游有着怎样的看法和观感呢？不过让人大感欣慰的就是《回转寿司》受到了大家的肯定，看来中国桌游走向世界已是指日可待的了。



INTERNATIONALE SPIELTAGE mit

# 我们爱桌游

## ——埃森国际游戏展亲历观感

位于德国西北部的埃森市素来以其发达的工业而闻名的，对全世界的桌游迷来说，他们所在意的是每年十月都在埃森国际会展中心举办的埃森国际游戏展（Die Internationalen Spieltage SPIEL），正如其宣传所说，这个展会是“全世界最大的社交类游戏展示会”，不仅在规模上远超其他各种大型桌面游戏年展（如维也纳、斯图加特、瑞士和慕尼黑），同时也是最具有影响力的。在短短的四天的展会期间，来自近几十万全世界的桌游迷和几百家桌游厂商都会聚集在这个圣地度过他们一年一度的狂欢节。

### 埃森初印象

埃森（Essen）是德国第六大城市，也是著名的德国鲁尔工业区的核心城市之一，在这座城市里面有诸多著名工业托拉斯，比如二战时著名的军工巨无霸克虏伯集团。不过倘若要以为埃森是一个烟囱林立灰气蒙蒙的那种工业城市那就错了，就笔者在埃森街头所看到的，整个城市花园密布，绿树森森，鲁尔河从市中穿城而过，两岸全是青草绿树，简直如同一个花园一般。

这次展会的地址，埃森国际会展中心离市中区并不远，从火车站搭乘地铁只要10来分钟就能抵达，而这个会展中心的背后就是一片森林，可见德国在绿化和建设上所下的功夫，一个著名工业城市，居然能建设得像一个花园一样，这就足让我们啧啧称奇。

孔老夫子曾经说过这么一句话："敬鬼神而远之"。这话一目了然，就是说对鬼神这种东西，人们不能得罪他，又怕得罪他，所以对他恭恭敬敬，绝不接近。说这话的孔老夫子生前也是一个实在人，一个"敬"和一个"远"字，就把大多数人对鬼神的心思刻画得淋漓尽致了。

其实不仅仅是在中国，纵观世界，神和鬼都已经融入了各民族文化的最深处，尽管其中也不乏有些人们站出来指出这一切都只是虚妄，但是对于大多数的普通民众而言，恐怕还是抱着宁可信其有不可信其无的心思的。于是我们才能看到这种对神鬼的[illegible]，可以看到[illegible]，也能看到神和人之间的[illegible]，还有[illegible]的挑战，还有[illegible]世界的[illegible]。[illegible]，神情也好，鬼怪也好，这一切都已经融合在了一起，[illegible]成了我们现在[illegible]的世界文化。

或许正是如此吧，在这些神话之中，我们所[illegible]的不仅仅是传说中[illegible]的故事，[illegible]可以在其中发现[illegible]。[illegible]，这是因为[illegible]人们在文化背景和[illegible]上有着不同的[illegible]，所以他们对[illegible]的[illegible]的神和鬼，就从另外一个[illegible]。[illegible]，[illegible]文化背景[illegible]。[illegible]上下[illegible]的，[illegible]，[illegible]，北欧的[illegible]在这种文化[illegible]，[illegible]文化背景成为一段又一段的传奇。[illegible]，如果了解[illegible]文化背景[illegible]，那是一种真正的[illegible]。

好吧，就让我们来看看这些[illegible]的神鬼们，[illegible]一下这[illegible]的文化吧。

**帕特农神庙**

[illegible]为[illegible]修建[illegible]，[illegible]和卡里克利特（Callicrates）。帕特农神[illegible]女神的最大神殿，帕特农原意为贞女，是雅典娜的别名。此[illegible]，矗立在卫城中央最高处，从公元前447年开始兴建，[illegible]年后[illegible]，又用[illegible]年之后各项雕刻之全完成。[illegible]年因于战争，今仅存残迹[illegible]。

# 神的谱系

## 西方的鬼神文化

在西方[illegible]家，每年秋末的时候都有这么一个节日。在这[illegible]打扮成各种鬼怪，提着[illegible]，如果你不给，他们就[illegible]进行恶作剧。在这天，家家户户门[illegible]都[illegible]放着一颗颗被镂空了的大南瓜灯，而南瓜的[illegible]了一个正在咧嘴诡异地笑着的人脸[illegible]。[illegible]里面无数男男女女将自己打扮得奇形怪状[illegible]露着两颗特别长的犬牙；也有[illegible]的狼头面具；最普通的，[illegible]戴上两个红色小角，以示自己是魔鬼。[illegible]不用怀疑，这就是西方的鬼节——万圣节。

在西方大多数带有浓厚宗教色彩的节日之中，[illegible]得相当另类。在那些背景气氛庄严的节日中，人们都得抽个时间一本正经地穿着正装去教堂，在[illegible]条凳上度过那么一两个小时；而整个城[illegible]空时不时地就回响起洪亮的钟声，让人不[illegible]肃。但是在万圣节的时候，一种[illegible]搞怪的欢乐气氛，就洋溢[illegible]上面提到过的孩子们"TRICK OR TREAT"[illegible]面化妆狂欢的人们，电视台也会[illegible]种神和鬼怪有关的影片，而且大多[illegible]。在这天，满街的杰克灯和万圣[illegible]鬼怪的存在。只是这个[illegible]日带给人们的并不是恐怖，而更多往往是狂欢[illegible]

万圣夜英文称[illegible]"Halloween"，为"A[illegible]"[illegible]，其实国人称呼西方鬼节为万[illegible]节[illegible]是[illegible]个错[illegible]，万圣节更准确的叫法应[illegible]，也就是10月31日的晚上。万圣夜[illegible]节日，[illegible]崇拜自然的凯尔特德[illegible]个盛大的典礼赞美秋天[illegible]至11月1日持续整整一天[illegible]夜晚上他们伟大的死神——萨曼[illegible]去人们的鬼魂统统召到凡间。只要

想到这种阴森恐怖的鬼魂聚会，就足以令当时那些头脑简单的愚民胆战心惊了，于是他们点起冲天的篝火，以防鬼魂占据自己的身体

这种仪式和古代罗马人祭祀丰收的传统方式非常相似，因此到了公元1世纪，占领了凯尔特部落领地的罗马人也渐渐接受了万圣节的习俗，并将罗马人庆祝丰收的节日与凯尔特人的仪式结合，人们在庆典中戴上可怕的面具，打扮成动物或鬼怪，赶走在他们四周游荡的妖魔，这就是万圣之夜的由来

至于万圣夜人们会点亮的杰克灯，是来自一个传说，有个吝啬的人叫杰克，他欺骗魔鬼签订了一份协议，让自己一生都不犯罪，但是当他死的时候，发现自己的灵魂既不被天堂所收容也因为协议不能下地狱，只能打着灯笼在世间游荡。为了吓走如同杰克这样的游魂，人们把蜡烛放入雕刻好的南瓜里代表杰克。随着时间流逝，原本恐怖的杰克灯变得憨态可掬，而驱赶鬼魂的万圣夜也变得积极快乐起来。到了今天，象征万圣夜的巫婆黑猫等形象，大都有着可爱或滑稽的脸，如今在欧洲和北美等地区，人们都把万圣夜看作尽情玩闹、讲鬼故事和互相吓唬的好机会。

在万圣节前夜人们所装扮的，大多是在西方传说中比较著名的魔怪：吸血鬼、狼人、巫女、侏儒、无头骑士　这些魔怪的传说是西方文化中重要的组成部分，并由此衍生出了诸如哥特文化、死亡金属乐、恐怖惊悚小说等一系列文化产物。和中国传统的鬼狐仙怪有善有恶不同，西方的魔怪大多残忍狡诈、恐怖意味更浓，它们通常作为神的对立面出现在世人的面前

在这些的西方魔怪中，最出名的恐怕就是吸血鬼了

## 不死的传说——吸血鬼

吸血鬼，也就是Vampire，字面的意思是嗜血吸取血液的怪物，之所以说它是魔怪，是因为它处于一种尴尬的境地：既不是神，也不是魔鬼，更不是人，只是一种活死人。在世界各地，都流传着吸血鬼的传说：在中国有吸血僵尸、在东南亚有吸血怪物的传说、在波兰、罗马尼亚和高加索的山区，至今还有很多人相信吸血鬼的存在

吸血鬼的传说从何而来？从古至今传说中的吸血鬼是否真有其人？吸血鬼对于西方文化又产生了什么影响？

现代有学者经过研究后认为，吸血鬼其实不过是古代人医学知识不足产生的错觉，卟啉症患者和狂犬病病人被认为是吸血鬼传说的起源。卟啉症就是阳光过敏症，患者照射了阳光后会产生水疱或血疱，而且面容苍老、皮肤苍白，30多岁的病人往往像已经活了上百岁的老人，这正如同传说中不死吸血鬼的形象；而狂犬病会让病人烦躁、怕风、恐水、畏光、四肢痉挛抽搐，这也符合吸血鬼不能跨过河流、怕光等描述　但是吸血鬼的传说真的能用这么简单的医学常识来解释吗？

### 真祖的起源

吸血鬼的恐怖传说，可谓是西方鬼怪文化中最重要的部分之一，十三氏族、真祖、初拥、秘党和魔宴……这一切的源头最初要追溯到远古时期人们对于血的崇拜和恐惧

在古代希伯来人看来，血一方面是灵魂、力量和生命力的象征，一方面又代表着灾难和不洁。《旧约·利未记》中记载先知摩西曾说：“我对以色列的孩子说，你们不可吃任何活物的血，因为那就是它们的生命，否则你们就会受到惩罚。”正是由于这种恐惧，因此在圣经和古代传说中与饮血、杀戮有关的该隐、莉莉丝和犹大就成为了吸血鬼传说的最初起源

## 黑暗深渊之中——魔怪的传说

不仅仅是吸血鬼，在欧洲还有许多其他魔怪的传说。一些人可能会认为，所谓魔怪不就是龙、兽人、黑暗精灵吗？其实这些生物并不属于魔怪，而是西方奇幻文化中存在的生物，而真正的西方魔怪多是神话传说中的怪物或拥有超自然力量的人，与各个民族的历史传说具有很深的渊源。比如爱尔兰神话中的无头骑士、北欧和德国传说中的哥布林和侏儒、西欧诸国传说中的女巫……这些魔怪都曾在西方人的心中留下了无法磨灭的痕迹

### 无头骑士

作为爱尔兰传说中的鬼物，无头骑士被赋予了爱尔兰民族的特征——勇敢、不羁、热爱自由……传说中无头骑士居住在断头谷，经常会一手抱着自己的头颅，一手举着缰绳，驾驭着黑色的无头骏马在乡野间巡游。作为丰产之神的使者，无头骑士不会随意夺取人类的灵魂，对于人类而言他是死亡预言的传达者。大名鼎鼎的美国文学之父华盛顿·欧文，早在1799年就以无头骑士为原型创作了《沉睡谷传奇》，从而使无头骑士的传说在美国广为流传。近些年，这个有趣的魔怪也逐渐在东方出名起来，除了电影和动画，无头骑士还是和西方魔幻及神话传说相关游戏中频繁出现的角色。在游戏中，无头骑士身着中世纪风格的盔甲，一手抱着自己的头颅一手挥舞一把威力巨大的魔剑或长枪。

### 哥布林与地精

提起哥布林和地精，恐怕许多人都会认为这是一种生物，这其实是一种错误的观念。在传说中的哥布林是一种邪恶的矮人生物，它们个子矮小，长有难看的红眼睛，个性贪婪又丑陋，通常狡猾而善于诈欺。作为其代表的是苏格兰传说中的红帽子，这种魔怪生活在废弃的古堡里，容貌好似老人，有着长长的白须和一双通红狠狠的红眼睛，双手是锋利的鹰爪，头上戴着一顶红帽子。而相比凶恶的哥布林，地精的性格则要温和得多，这种德国传说中的小怪物个头很小，满脸皱纹，它们通常寄居在人们的房屋、花园或马厩里，不知疲倦地为自己所居住的家庭作家务，它们的要求并不多，只要你从餐桌上遗漏一些食物的残渣就可以了，但如果碰到吝啬的主人，它们就会变得喜欢恶作剧。这两种生物在小说、动画和游戏中出现的频率相当高，尤其是哥布林，作为一种邪恶生物，它们经常以玩家敌人的身份出现在各种游戏里，在桌面游戏《[illegible]大法师》中登场的也是哥布林，就连大名鼎鼎的《哈里·波特》系列里出现的所谓家养小精灵，其实也是地精的一种翻译（下图即为传统的哥布林形象）

## 恶魔的传说

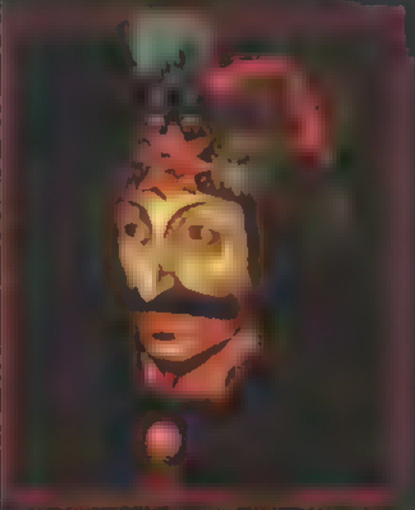
从中世纪开始，吸血鬼的传说不但没有被人们忘却，反而愈演愈烈，人们对于吸血鬼的恐惧达到了一个顶点。这些吸血鬼传说的主角，大部分都是残忍、自私、残暴的贵族领主，这些传说的出现，表达了人们对于统治者的不满，以及对于领主残酷统治手段的恐惧

包括俄罗斯，保加利亚，塞维亚和波兰在内的斯拉夫民族，有着世界上最丰富的吸血鬼传说在公元九、十世纪时，正教和罗马教廷为权力发生了冲突，这在吸血鬼传说的发展上造成了一个很大的差异——罗马教廷认为肉体不朽者是圣人；而正教认为那是活死人，也就是吸血鬼。但这些纷争随着《吸血鬼德古拉》小说的问世——随风而去，吸血鬼的传说也走入了现代。

### [illegible]

她是世界上著名的女吸血鬼，大部分吸血鬼小说和电影中的女吸血鬼形象，都来源于她的故事。纤瘦白皙的贵族夫人、寂寥的森林、喀尔巴阡山上阴森的古堡、流淌的少女鲜血、刺入女子脖中的獠牙……这正是人们脑中女吸血鬼的形象。据一些史料记载，巴托里伯爵夫人和她的丈夫都拥有庞大的领地，但由于她丈夫粗暴的性格，导致了她心理的扭曲。不知是出于报复心理还是单纯为了保持美貌，这个向仆人学习妖术的美丽女人在自己的城堡里[illegible]了300至600名少女，这些少女多是穷苦女子，她们的父母本来希望将她们送入城堡作为仆人，可以让出身贫寒的她们接受一些教育，谁想到却把她们推向了地狱的深渊。在被捕后，巴托里伯爵夫人承认她曾使用处女鲜血[illegible]了整个欧洲，但她最终因为贵族的身份，逃脱了死刑的裁决，而是被软禁[illegible]中BOSS[illegible]女伯爵的原型，据说正是巴托里伯爵夫人。历史上没有这位夫人的画像，上图是日本画家的想象图，一样恐怖和血腥

### [illegible]



此君恐怕是世界上最著名的吸血鬼了。在真实的历史中，弗拉德三世是一个悲剧性的英雄。作为罗马尼亚瓦拉几亚公国的大公，弗拉德三世凶残的刺穿王的名号可以令小儿止啼。当时的罗马尼亚和匈牙利正在遭受奥斯曼土耳其的侵略，弗拉德三世经常率领很少的部队奋勇的抗击土耳其人的进攻。在历史上，弗拉德三世曾经一次将两万名土耳其俘虏用木桩刺穿后钉死在城池四周，从此他刺穿王的名号不胫而走。但由于他的严苛失去了民心，最终失去民众支持战败而死。可以说弗拉德三世在历史评价中属于毁誉参半的人物，依然是罗马尼亚的民族英雄。图中正是他的肖像图，收存于罗马尼亚他以前的城堡中

真正让弗拉德三世与吸血鬼联系起来的，是英国作家布莱姆·斯托克。他在创作《吸血鬼德古拉》这本作品的时候，[illegible]偶然看到了关于德拉库拉，弗拉德三世暴虐行为的记载，当他知道在瓦拉几亚语中德古拉意味着恶魔的时候，决定将小说的主角命名为德古拉伯爵。由于《吸血鬼德古拉》的影响，德古拉伯爵这个名字几乎成了吸血鬼的代名词，只要有吸血鬼出现的地方就会出现这个名字。桌游《德古拉的狂想》，则是由玩家扮演著名的吸血鬼[illegible]终维护世界和平的一款团队桌游戏。

**犹大之吻**

[illegible]

## 犹大

[illegible]

## 莉莉丝

[illegible] 的身影，在有些传说中 [illegible] 些传说中 [illegible] 形象都是淫荡、 [illegible] 小说中，在日 [illegible] EVA [illegible]

该隐杀弟，人类历史上的第一宗谋杀案

## 该隐

[illegible] 的屠油缸上，耶和华最终选择了亚伯和他的供物 [illegible] 最终谋杀了自己的弟弟，因为谋杀兄弟 [illegible] 所流放，并最终被诅咒成为了吸血鬼的始祖 [illegible] 该隐也曾作为 [illegible]

在这些关于吸血鬼的远古记忆里，吸血鬼的出现多伴随着流血的犯罪和原始的生殖崇拜。在西方古代先民的眼中，血既是圣洁的又是污秽的，以至于古代西方的医生一直把放血作为治疗疾病的重要手段之一，这也为吸血鬼这种传说中的魔怪蒙上了一层神秘的面纱。

随着时间步入中世纪，西方世界燃起了一股消灭异端的风潮，无数有女巫或吸血鬼等黑暗生物嫌疑的人被送上了刑架。

## 狼人

很久以来，狼人就是西方神秘文化中最神秘的[illegible]人并无不同，但一到月圆之夜就会变身为狼。欧洲人对于狼有着特别的恐惧，这种恐惧起源于北欧和东南欧的一些民间传说。在这些地方，狼被视为致命的野兽。尤其是对以畜牧业为主的西欧和北欧人而言，成群结队[illegible]的环境和生物影响巨大。在古代不管是东方人还是西方人普遍都认为月亮代表魔力，所以那些在满月时活动的生物在人类的想象中往往和魔法或巫术联系在一起。尤其是狼群有对月嚎叫的习性，更是令欧洲人认定狼是神秘的动物。

1414年，教会正式承认了狼人的存在，并将狼人列为最危险的黑暗生物。由于教会的态度和越来越恐怖的传说，西方人对狼人这种怪物的恐惧发展到歇斯底里的地步。在公元16世纪，仅在法国就大约有三万人被认定为狼人或吸血鬼而被活活烧死。而著名的桌面游戏狼人杀，正是以中世纪西方村落为背景的一款多人游戏，玩家分别扮演凶残的狼人、无辜的村民两个阵营，另外因[illegible]与狼杀戮下复仇的故事。

## 地狱

根据基督教义，地狱就在圣城耶路撒冷之[illegible]，整个形状类似一个上宽下窄的漏斗，整个地狱一共有九层。

**地狱走廊：** 进入地狱之门后是一片昏暗的原野[illegible]入天堂也不能进入地狱，只能在这里无望地游荡，望着阿克隆河哀叹。

**地狱第一层：Limbo** 凡不信仰基督教，但是又曾作出过杰出贡献的圣哲和英雄们，还有那些未受洗礼而夭折的婴儿们都在这一层。他们唯一的惩罚就是渴望升天而不能如愿。

**地狱第二层：情欲** 在这一层入口处，传说中的地狱判官米诺斯会根据每个灵魂生前的罪行决定灵魂应该去哪一层受苦。在第二层里面有那些犯[illegible]在地狱里面被狂飙刮来刮去，永远得不到安息。

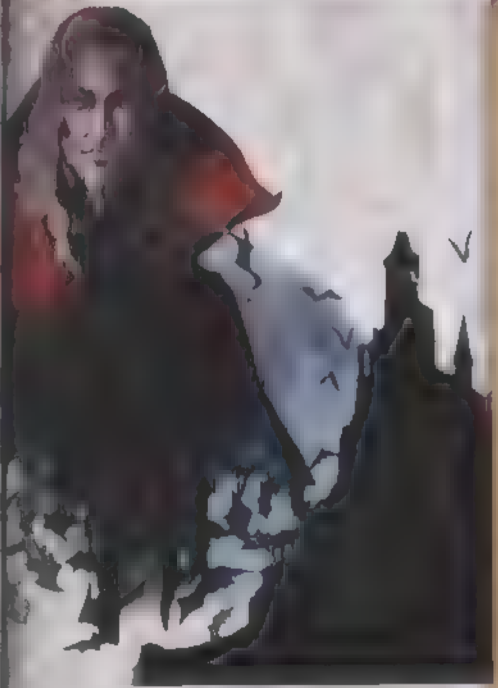
**地狱第三层：饕餮** 生前犯有贪馋之罪的亡魂都在此受苦，他们在这里被希腊神话中传说的地狱看门狗刻耳柏洛斯生吞活剥。

**地狱第四层：吝啬浪费** 在第四层受苦的是犯下贪婪和浪[illegible]

[illegible] 产生了动摇。在 [illegible] 达到自己的目的 [illegible]

[illegible] 以贵族的人们冲进墓地，导致吸血 [illegible]

[illegible] 比较有名的吸血鬼，如·莱斯特曾经以吸血鬼的身 [illegible] 曾在日本漫画《孔雀王》中华丽登场。 [illegible]



[illegible] 的放置者，由玩家控制的主角进入吸血鬼城堡 [illegible]

## 夜访吸血鬼

在现代，关于吸血鬼的传说逐渐形成了自己的文化，有一整套相关的文献和书籍，包括吸血鬼的世代、氏族、盟约、等级、戒律、千年战争、敌对种族都被一一明确了下来。在西方的年轻人眼中，吸血鬼充满神秘的色彩，因为吸血鬼与摇滚乐、幻觉等因素密切的联系，让许多年轻人为此着迷不已。

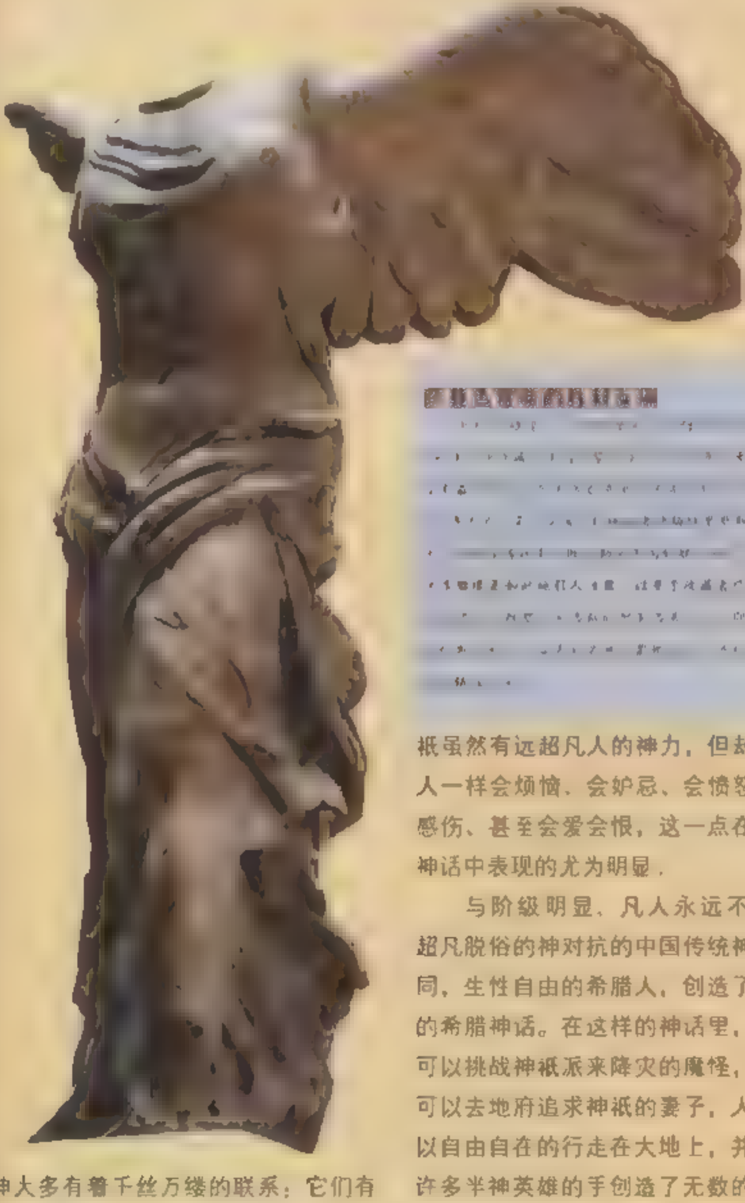
为什么我们见不到吸血鬼？现代的一些吸血鬼研究书籍给出了答案：在该隐之后，[illegible]个第一代吸血鬼[illegible]灭了第一代吸血鬼，并衍生出了十三氏族。至中世纪，由于教廷对于活动猖獗的吸血鬼的打击，吸血鬼的数量急剧减少。为了避免被[illegible]，最终吸血鬼被分为了[illegible]个阶级、8个职位，而十三氏族分为密党、魔宴、中立阵营。密党[illegible]的卡玛利拉六戒律，他们基本不出现在普通人的眼前，而魔宴则希望用恐怖支配世界，他们会把捉到的人类变成奴隶。现代吸血鬼也被很多好莱坞大导演选为拍摄题材，《黑夜传说》、《暮光之城》、《刀锋战士》……带墨镜穿皮衣开跑车玩摇滚的吸血鬼，成了许多年轻人的偶像。

在近些年，还有一些人试图用科学来解释吸血鬼的存在，例如在美国电影《我是传奇》中，吸血鬼就被描述成了因生化病毒泄露所造成的人类变异生物。

不管时代如何变迁，人们对于心中暴虐欲望的恐惧和对长生不老的期许，都促使着吸血鬼的传说不断延续。

## 三、希腊的神话——自由的灵魂

如果说中世纪之后西方传说中的鬼怪，扮演的基本都是神的敌人，它们播散邪恶、凶残成性。那么在罗马及其之前的时代，魔怪们却代表着敬畏——或者说他们压根就不是什么魔或者怪。比如在希腊传说中，怪兽与



神大多有着千丝万缕的联系：它们有的是神的奴仆，有的是神的宠物，有的是因为受到神的诅咒所变化而来，又或者干脆是神的孩子。它们的主要任务也并非胡乱杀戮，而是惩罚触犯了神祇的凡人。

在中国的神话中，神仙都是没有感情的，断绝欲望、消除杂念，才能得道成仙立地封神。但是在西方的神话中，人与神的界限却是模糊的。神祇虽然有远超凡人的神力，但却和凡人一样会烦恼、会妒忌、会愤怒、会感伤、甚至会爱会恨，这一点在希腊神话中表现的尤为明显。

与阶级明显、凡人永远不能与超凡脱俗的神对抗的中国传统神话不同，生性自由的希腊人，创造了自由的希腊神话。在这样的神话里，凡人可以挑战神祇派来降灾的魔怪，英雄可以去地府追求神祇的妻子，人们可以自由自在的行走在大地上，并藉由许多半神英雄的手创造了无数的壮举和可歌可泣的英雄史诗。

带有自由气息的希腊神话，使希腊人拥有了自由的灵魂，这才有希腊文明的产生。而希腊人乘着排桨战舰，将这种自由精神传遍了地中海沿岸，甚至和埃及、波斯神话产生了互动。这种自由的精神促使希腊人智慧的火花不断迸发，现在的西方社会，处处留有古希腊时代所留下的烙印。从成语到地名，从社会制度到哲学思想，从诗歌戏剧到绘画雕塑，古希腊的文化遗产无所不在。如果说古希腊文明是现在西方文明的起点，那么古希腊神话就是古希腊文明的基石。

说起希腊的自由主义精神，人们首先想到的应该就是城邦民主制，正是这古老的民主制度，规定了公民的权利和义务，进而衍生出了罗马的万民法和公民法，并为今天西方的共和体制奠定了基础。但是很少有人知道，其实城邦民主制与古希腊神话有着密切的联系。在希腊传说中，英雄忒修斯是雅典的王子，当时所谓的王国，不过只是一个国王居住的城堡，而王国的其他居民，都散居在各地。是忒修斯在继承王位后，将贵族和公民都迁移到城堡附近，形成了相对集中的城邦，并决定将自己的权利与公民们分享，组成了公民大会。但他却没有想到，由于他分权的行为，使一些贵族产生了野心，最终他被推翻并被人谋杀了。但是几百年后，人们想起了这位开创民主的伟大国王，并迎回了他的尸骨，直到今天，他的名字仍然被人传唱

在希腊的神话传说中，神与人的界限并不是绝对的，这也体现了希腊人崇尚自由的精神。神并不是绝对的权威，许多神派遣的怪兽，会被凡人或半神的英雄消灭，著名的半神英雄赫拉克勒斯，是宙斯与凡人的儿子，

他就曾经消灭了众多神所派遣的怪兽，甚至因为这些功绩最终成为了大力神

在希腊神话传说里，美和爱情，是一个重要的题材。上文提到的忒修斯就曾陪同友人去冥府追求冥后珀尔塞福涅，虽然最后失败了，但希腊人的自由主义精神却在这个传说中体现的淋漓尽致。也正是因为掌管着爱、美和欲望的阿佛洛狄忒与天后赫拉、智慧女神雅典娜的一场无聊游戏，导致了美女海伦的被劫持，爱和背叛所谱写的悲歌，造成了特洛伊战争的爆发，并最终藉由荷马之手，留下了伟大的《奥德赛》和《伊利亚特》，并影响了整个世界的文学史。而一款与荷马史诗同名的桌面游戏——《伊利亚特》，正是以这段传说中的故事为背景，由玩家排兵步阵，相互争斗，来迎取美人海伦的芳心。而欧洲的命名、罗德岛的由来、爱琴海的出现，更是和希腊神话密不可分。在传说中，悲情英雄忒修斯在杀死了弥诺陶洛斯牛头怪后，因为忘记将船帆换成约定的白色，导致他的父亲埃该投海身亡，爱琴海的名字也就由此而来

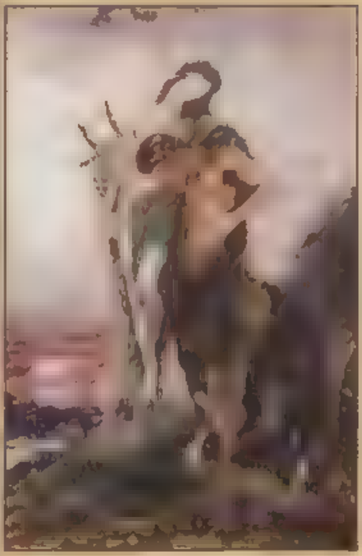
在欧洲城市的一些建筑物上，常可见到这样一个奇特的标记：一条蛇缠绕在一只高脚杯上，其实这就是欧洲药店的标志。欧洲各国的药店为什么要以毒蛇为标志呢？原来，几千年之前，人类就知道了毒蛇的药用价值，并有目的地收集毒蛇，提炼成药，用于治病救人。在希腊传说中，阿波罗的儿子阿斯扣雷波是一个庄严、文雅、慈祥的医生，他手持一根盘绕着灵蛇的神杖，云游四方，治病救人。后世为了纪念阿斯扣雷波，便以“蛇绕拐杖”作为医学标记，现在的世界卫生组织和美国、英国、加拿大、德国等国的医疗机构，仍在使用蛇徽作为自己的标志

**维纳斯的诞生**

[illegible]波提切利最著名的作品之[illegible]

[illegible]春之女神正在为她披上华服[illegible]

在古希腊神话中，著名的缪斯女神们掌管包括着音乐、诗歌、舞蹈、悲喜剧、美术、天文学在内的科学和艺术，诗人、学者和艺术家崇拜她们，向她们乞求灵感。在缪斯女神的庇护下，人们可以自由的讨论科学和艺术，不被任何人所约束。梭伦认为是缪斯为人类带来了昌盛和友爱，为了完成他的政治改革，他让雅典的男孩在每



**半人马**

[illegible]

**塞壬**

[illegible]

年的节日上祈祷缪斯和朗诵诗歌。由于缪斯女神的庇护，自由主义精神在希腊人的血液中植根发芽。缪斯女神的传说影响深远，作为西方艺术的代表，文艺复兴时期一大批西方艺术家以她们作为创作主题。但丁甚至在《神曲》中写到："啊！诗神缪斯啊！或者崇高的才华啊！现在请来帮助我。"在近代，包括泰戈尔、富兰克林在内的一大批名人都是缪斯的忠实拥趸。

古希腊的神话，甚至还对世界的建筑艺术做出了贡献。雅典的帕台农神庙，是希腊人民为雅典娜女神修建的殿堂。作为典型的多利亚柱式建筑，帕台农神庙黄金分割比例的宽高比，让它显得壮丽挺拔，巍然耸立的廊柱，精美绝伦的雕塑，也给后世的西方建筑树立了典范。

西方的戏剧，同样与希腊神话有着不可分割的渊源。《美狄亚》、《俄狄浦斯王》、《被束缚的普罗米修斯》，这古希腊三大悲剧都取材于神话或英雄史诗。曾破解斯芬克斯谜语，却在一无所知中弑父娶母的俄狄浦斯王；杀死丈夫金羊毛英雄伊阿宋新欢的女巫美狄亚；因为人间盗取火种而被束缚在山巅接受惩罚的普罗米修斯，这三位主角的悲剧，反映了人与神、人与人、人与社会、人与自然之间的种种矛盾。诸如普罗米修斯虽然在与命运和逆境的斗争中失败了，但这种崇高而悲壮的失败，却显示了其精神的不可战胜。可以说在古希腊的悲剧中，一种人文主义和民主精神，始终在熠熠闪光。

在古希腊的神话中，战争也是一个重要的主题，七雄攻忒拜等战争场面，让人热血沸腾。对于战神阿瑞斯的崇拜，让斯巴达城邦成为战士辈出的国度。而以斯巴达为首的伯罗奔尼撒同盟与雅典为首的提洛同盟进行的伯罗奔尼撒战争，更是彻底改变了整个西方历史的走向。趁陷入内乱无暇他顾的希腊诸城邦忙于内战，巴尔干半岛上一个不受注意的小国趁势而起，这就是走出了亚历山大大帝的马其顿王国；而亚平宁半岛上希腊殖民城邦的混乱，更是给了当时刚刚诞生的罗马发展壮大的机会。这一历史事件改变了西方的历史，至今仍让西方人念念不忘。在以伯罗奔尼撒战争为背景的桌面游戏《Cyclades》中，玩家需要控制一个著名的城邦，无论你是选择斯巴达、雅典、还是科林斯，都需要向希腊诸神祈祷，以换取神的支持，并让一些传说中的魔怪协助自己的征战沙场：戈耳工、塞壬、独眼巨人、大海怪……每种怪兽都拥有让对手头疼的异能。

希腊神话和传说，至今仍然影响着我们的生活。现在中国不满40周岁的人中，恐怕大部分人除了血型、生肖外，都知道自己的星座。而黄道十二宫虽然是古巴比伦人的发现，但黄道十二星座却是由希腊人的传说演化而来。如狮子座和巨蟹座，都是被著名的半神英雄赫拉克勒斯击毙的怪兽；而双鱼座和摩羯座，则是神祇曾经变化过的形象；至于人马座的来头就更大了，人马座所代表的人马喀戎，曾经是金羊毛英雄伊阿宋、大力神赫拉克勒斯、罗马英雄埃涅阿斯、双子座兄弟等许多传说中著名英雄的老师。直到今天，这些星座的传说故事仍然在全世界广为流传，而许多人也相信自己的性格与命运与星座息息相关。

希腊人热爱自由的血液，一直延续，色雷斯地区的希腊人崇拜酒神狄俄尼索斯，狂放、豪迈、自由自在是酒神的座右铭。直到罗马帝国时代，罗马的皇帝们仍为色雷斯人自由奔放的性格而头疼。

如果说希腊神话如同地中海吹来的海风：自由、热情、爽朗，那么对于西方影响同样深远的北欧神话，就像冰岛冬季凛冽的寒风：彪悍、强韧，充满了不屈与悲壮的宿命感。

# 四、北欧的神系——悲壮的宿命

和中国、印度、希腊、埃及的神话相比，北欧神话更接近现实。在古代的北欧，由于冬天的气温很低，人们的生存环境非常艰苦。正是在这种于敌人、与自然不断搏斗的背景之下，才诞生了北欧神话。在北欧神话中，神并非不死的，强大如主神奥丁，也要付出一只眼睛的代价才喝到了智慧之泉的水，从而获得了统治众神的资格。在北欧严酷的自然环境下，人想要生存需要付出巨大的代价，这正是北欧神话中神并不完美的渊源

北欧神话中英雄的后裔，也就是斯堪地那维亚半岛及德意志东北低地的日耳曼民族。他们长期生活在荒凉苛虐的自然环境中，养成了勇武彪悍的个性。流浪、战斗和狩猎是他们日常的生活方式，他们拥有不知恐惧的冒险精神和视死如归的勇气，这也是日耳曼民族所以能侵扰整个欧洲的重要原因

在北欧神话中，整个世界由一棵世界树构成，世界树分为三层，而神人、巨人、鬼魂、侏儒们各自居住在自己的层界。而世界毁灭的命运是在诞生之初就早已注定的，作为主神的奥丁也早就预见了诸神黄昏的到来

但是诸神并没有绝望或放弃，他们创造了瓦尔基里女武神，将英勇战死勇士的灵魂引导到英灵殿，默默为最后的决战做着准备。在寒冷的北欧和一[illegible]自然和敌[illegible]存的权利，只有[illegible]

[illegible]

界的基础——世界树也会在大火中倾倒。星辰从苍穹中落下，时间已不复存在，焦黑的地面摇晃着沉入滔滔奔腾的海底。触目所及只有白茫茫[illegible]，宇宙只剩下一片死寂的沉默和浩劫的黑暗，世界毁灭了。当这一切结束，极少数还活着的神都逃走了，而一对人类男女藏身于世界之树的树洞中存活了下来。北欧的人们向往着温暖的南方，因此在神话的最后，人们前往世界的南方寻找那未被发现的土地。时间流逝，从他们脚下的大海中涌现出新的大地，这片大地比已经毁灭的旧世界更美丽，果树上结实累累，潺潺的水声在清晨新鲜的空气中传来，世界进入了另一个新的轮回。正如同北欧的居民无法抗拒寒冷冬天的到来般，北欧神话也充满了无法抗拒的命运。但毁灭的背后，是新轮回的开始，就如同北欧的春季，来了又去。

著名的作曲家瓦格纳，以北欧神话中的《尼伯龙根之歌》为背景，创作了不朽的名作——《尼伯龙根的指环》。在这部作品中，充满了北欧特有的宿命感。故事由一枚被诅咒的指环开始，所有得到这枚指环的人虽然获得权利，但终必遭遇灾祸。而一个悲剧性的英雄齐格飞得到了这枚指环，但他最终被自己的妻子误会，并被人谋杀。故事的最后，英雄的妻子用真爱，使旧世界消亡，新世界诞生。瓦格纳用爱，重新谱写了悲壮的北欧神话，也让自己的名字在世界音乐史上不朽。

神鬼

# 中国神鬼文化

处于大陆的两端的中国和西方，由于地理上的遥远隔阂，其神鬼文化也形成了巨大的差异。但是正如世界文明比较研究中所说的一样，虽然世界各地文明千差万别，但是从整体上来看，对于一些本源性的问题的追求和答案，剥离各自的形式外表之后，其实基本原理是一样的，区别只不过是在于各自用本民族易于理解或者习惯的方式加以叙述而已。首先，即使是远隔两方更不通音讯的两个文明，往往也会有不约而同类似的暗合之处，这在神鬼文化上也能够看出来。但是就在这相同和不同之间，就展现了一种不同的思维方式，显示出一个民族乃至于一个文明自己的魅力。

与古希腊文明一样，我们的祖辈们在这片土地上辛勤地劳作和耕耘，在创造了灿烂的文化的同时，也用自己丰富的想象力和古朴浪漫的世界观诠释着自己眼中的世界。在漫长的历史中不断吸收和增加各种元素，有外来的，有本土的，最终形成了庞大的中国神话体系，创造出了了一座丰富的宝库，而作为继承者的我们，早已经在不知不觉地继承着、享受着这些无价的精神财富。

精卫填海、夸父逐日、嫦娥奔月、愚公移山，这些神话故事对我们来说是那么熟悉，那么亲切。从这些民间传说中，我们似乎感受到我们的先辈们直接面对面看着他们毫不畏惧，用自己的勇气和毅力一点点填平那咆哮的海洋；看着他们在追求光明路上不知疲倦地奔走，虽然倒下，也仍然是奋发而激励后人；而每当我们在静夜看见远处的东方明月光的时候，嫦娥幽怨的身影似乎就出现在了我们的面前；而每当我们面对巨大的困难的时候，愚公移山的那坚定的样子，就会不由自主地出现在我们的心头……这些故事，这些从时间长河里经过流传给我们的故事，早已根植在每个炎黄子孙的记忆的深处。

现在，就让我们，在这个喧嚣的现代世界，在这个西方文明占上风的今天，怀着虔诚的心灵来看看那些属于我们自己共同的记忆，那些优美的传说吧！

# 混沌与起源——原始神话和神仙们

和西方庞大复杂，却谱系传承明确的神话比起来，中国的神仙鬼怪就显得略有点繁芜了。而且有一个相当突出的不同之处。那就是在中国文化演变的历史中，神话经过了儒教“三黄五帝”的尊崇和“儒、释、道”三教的洗礼，其与官方政治的紧密结合程度是其他各处都望尘莫及的。这首先就表现在官方对神话的宣传和利用上，经过儒家近乎梦呓式的幻想以及官方意识形态的利用改造，那些由那些民间传说和最初的神话传说俨然升华变成了寄托理想政治理想的乌托邦寓言。而那些中国的神仙们也走过了一条“由仙至凡、由人及神、由惘而信、由王而威”的坎坷路线，也形成了一套等级森严的体系。比如，当初从和原始居民一起打锅造饭、农耕蓄养的神农伏羲，摇身一变就成为了三皇五帝，成为后世所津津乐道的内圣外王的模板。

但是剥去这些后人附会添加的光环，你就会发现，其实无论是什么样的神仙鬼怪，无论是怎样的纷纭复杂，无论是怎样的赫赫威仪，都不是一蹴而就的，都是最开始的只具有简单和粗糙模模糊糊的想法原始神话，逐渐成为富有人格意义和专门的神威的神祗。

## 开天辟地

说到中国原始神话，任谁都绕不开一个辉煌的名字——盘古。不管后世传说中的九重天宫还是十八层地府，如果没有这位开天辟地的“浮黎元始天尊”，仙阎各位神仙恐怕至今还在混沌之中过着交杂混居的生活

按中国代代相传的传说，在天地还没有开辟以前，宇宙是一片混沌

盘古开天辟地想象图

而就在这一片混沌中，有个叫做盘古的巨人在其中酣睡了约18000年，等他醒来时，对这种一片混沌一片黑暗的环境感到非常气闷，于是他随手抓住不知道从什么地方找到的一把斧头，猛力向黑暗劈去，一声巨响，天地就这样分开了。轻又清的东西慢慢上升变成蓝色的天空。就这样，盘古就这样凭借着自己的神力终于开辟了天地，成就了我们现在整个世界

根据三国时吴人徐整的《三五历纪》，天地开辟出来之后不久，盘古就因为过度劳累而死，死后“气成风云，声为雷霆，左眼为日，右眼为月，四肢五体为四极五岳，血液为江河，筋脉为地里，肌肉为田土，发髭为星辰，皮毛为草木，齿骨为金石，精髓为珠玉，汗流为雨泽，身之诸虫，因风所感，化为黎氓。”就是说，盘古不仅创造了我们这个世界，还创造了世间山川湖海，甚至还有普通人类

不过如果按照历纪所说的话，人应该是盘古身上掉下来的虫子（“身之诸虫……化为黎氓”）。但是这种说法未免有点让人听起来不太舒服，况且原始人们从日常生活繁衍中，人们也模模糊糊得出一个印象：人类的创造者，应该是一个女性，这样才能更符合先民们生育的直观认识。于是女娲就应运而生，而中国历史上最为人熟知的人类诞生故事，就是“女娲造人”了。

## 女娲造人

根据北宋官修“四大书”之一的《太平御览》记载说：女娲在造人之前，于正月初一创造出鸡，初二创造狗，初三创造猪，初四创造羊，初五创造牛，初六创造马，初七这一天，感到寂寞的女娲用黄土和水，仿照自己的样子捏出了一个小泥人，而当她把这个小泥人放在地上的时候，小泥人就变成了活人，围绕她叫“妈妈”。开始她就这么手工捏了一个又一个，不过显然手工作坊式的制作过程委实效率不高，于是女娲用一根藤条，沾满泥浆，挥舞起来，泥浆落在地上都变成了人。为了让人类永远的流传下去，她创造了嫁娶之礼，自己充当媒人，让人们自己就能传宗接代。

女娲的伟大神迹不仅仅在于造人，还有一个更大的神迹，那就是“补天”

女娲造人之后不久，火神祝融和水神共工发生了战争，战败的共工在一怒之下，一头撞到擎天之柱西方不周山，顿时天塌地陷，地上洪水泛滥，猛禽恶兽都出来残害百姓，看到自己

# 天上与人间——完善的官僚体系

正如我们一开始就曾经谈到过的那样，中国神仙系统等级之森严制度之严格，那是世界上所有其他神话都望尘莫及的。天庭最初由365个神组成，上应周天诸星宿，下管普天亿兆生灵，算得上是个高效的“政府”

但这个由道家构想出来的天庭却是严格根据儒家的教义构建的：上有皇帝一名，由于神仙都是仙福永享，所以这就是自然而地避免了人世间的夺嫡篡位等继承人问题问题，这就是玉皇大帝，全称是“太上开天执符御历含真体道昊天玉皇上帝”，而在此之外，道家的真武大帝，东华帝君也有一定的权限。随着印度佛教地传入，佛家的四大天王、地藏菩萨等也被纳入天庭系统。在阴司有十殿阎君，在四海分设龙王，掌管四海水域，监管天下江河湖汊诸处水神。一时间，天上天下犄角旮旯诸般事物都有神仙相应掌管。就连老百姓家的灶台后面也有一个负责打小报告的灶王爷。这一个整套系统完全就是一个完成且能有效运作的社会——从政治管理到军队等暴力机关，甚至连密探都不缺。这哪里是什么自由自在的神仙？这完全就是一个建在天上的人间朝廷而已？就其统治来说，更加严密，让人喘不过气来

这个天庭是如何来的？这些神祇又是从何而来？要解决这个问题，有一部小说不得不提到，这就是《封神演义》

成书于明代《封神演义》是一部托古言今的架空小说，虽然描写的是商周大战之间的历史故事，但通篇采用道教、阐教、截教中的仙府结构和神级制度，整理收集了古代魔幻神话故事再参考古籍和民间传说，非常系统地将中国的天庭里面各种神仙附会到周朝灭商这个背景之上，然后细致梳理了中国神仙的谱系，做出了一个基本上还能自圆其说的解释

在《封神演义》的世界中，仙山洞府是由仙道组成的昆仑山“阐教”和海外仙士、方外术士或得道禽兽组成的“截教”。而这两个教派本来与道教是一脉同支：上古正神鸿钧老祖座下三大弟子，大弟子老子，即太上老君，创立道教；二弟子元始天尊，创立阐教；三弟子通天教主，创立截教。商纣周武相争，正值昆仑山仙道由于犯了红尘之厄，“杀临罚身”（大致的意思就是修行时遇到了岔路，体

[illegible]

的孩子遭受了巨大苦难的，作为母亲的女娲毅然四处选取熔炼五色石，修补苍天，又杀死恶兽猛禽，让自己的孩子们又重新过着安乐的生活。据说，太阳、月亮和众星晨都很自然地东升西落，一切江河都往东流就是当年天塌地陷留下的痕迹，因为天微微还是有些向西北倾斜，而地上东南还有有点低洼。

说到这里，不得不指出一点就是，所有河流都是从西向东这并不是中国独有现象，因为世界上有不少河流是从北向南，甚至从东向西的，这也说明了神话的起源来自现实生活的直观感受。或许正如某些学者所说过的那样：原始神话再怎么让人感觉不合符逻辑不合符现实，但都是根植于当时的真实历史社会环境之下的，都是当时社会在原始时代先民中头脑中的一种反应，限于当时的社会发展和科技认识水平，他们不一定能得出正确的结论，只能按当时的理解力来解释所发生的一切。而开天辟地和女娲造人的故事就鲜明地印证了这个结论。

纵观世界各地，各种原始神话的各种说法千奇百怪不一而足，但是有一点是共同的，这个世界也好我们人类也好都经历了一个从混沌到有序、从无到有的过程。比如《圣经》，开篇就说："起初神创造天地，地是空虚混沌，渊面黑暗……"（《圣经·创世纪》）。无论是何种文明，当大家意识到自己的存在，面对眼前的世界的时候，世界从哪里来，人类自己又是从哪里来这些问题就困扰着自己。对此，西方想出了上帝创世界造人的故事，而中国则流传着盘古和女娲的传说。虽然形式不同，但是人和世界是从无到有，以及对宇宙最初的认识，都是一致的：就是混沌，世界是由混沌逐渐演变为有序，逐渐演变为这变幻万千的大千世界。

现代科技告诉我们，今天我们已经知道，世界起源于大约200亿年前的一次大爆炸；至于女娲造人以及被尊奉为大神的事实，则反映了母系社会中女性占据人类生产和繁殖主导地位的反映；补天的传说，对比现在地质研究结果，我们知道那大概是第四纪冰川融化造成全世界性的洪水，这个遥远的回忆在中东是诺亚方舟、是大洪水，在东亚，就是天塌地裂和补天的传说。

女娲，这个形象与其说是一位女性神，不如说是华夏先民对母亲这个美好的形象的具体人格化，在她身上，集中了所有母性的慈爱和美德，也成为了所有炎黄子孙的共同母亲。

## 三皇五帝

在中国，“三皇”和“五帝”长期被儒家所推崇，一谈到臻于治郅的这一理想，儒生们就会津津乐道地搬出所谓的“三皇五帝之“天下”如何如何。根据比较公认的《四库全书》的分卷《尚书大传》记载，上古时期的三皇应是“燧人”、“伏羲”、“神农”三位。不过，这些三皇五帝很难说是历史中确有其人的真实角色，恐怕更多的是将数代领袖综合而成的一个传说而已

在原始社会中，随着生产力的提高，物资生产（包括生活资料的生产和生产工具的生产）取代人口生产而逐渐占据主导地位的历史进程。母系氏族社会逐渐消亡，父系氏族社会逐渐确立，各种改善生活的伟大发明发现不断涌现，人们愿意去纪念这些变迁，也希望纪念这些让自己的生活变得更好的伟人们，在还没有文字的原始时代，最好的方式就是将它们变成神话，然后代代口口相传，而后代的我们，从神话中就能看到人类社会生产力和文化发展的蛛丝马迹——

一

### 一 伏羲氏

伏羲有许多创造发明，是中国文献记载中的最早的智者之一。他将观察到的一切，用一种数学符号描述了下来，这就是八卦。他又模仿蜘蛛结网，制作了捕鱼的网。据说伏羲还制作了琴，创造了《驾辨》的乐曲。他造书契、正婚姻、教渔猎，结束了人们茹毛饮血、结绳记事的蒙昧历史，开创了中华文明。伏羲氏则被奉为中华民族的“人根之祖”、“人文之祖”。

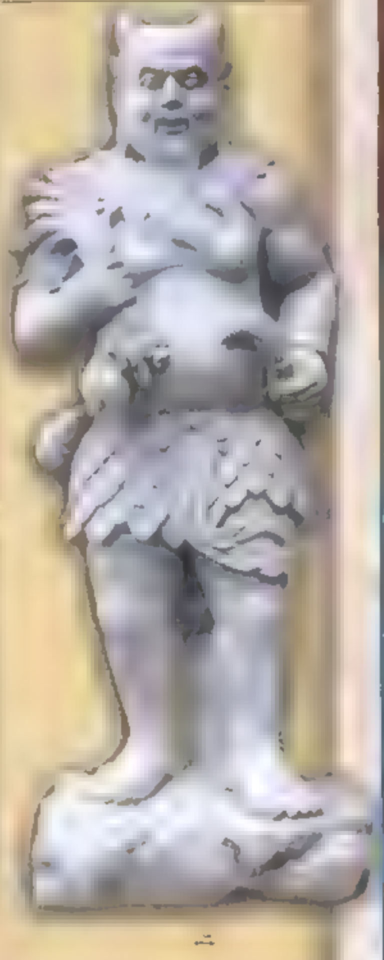
二

### 二 燧人氏

是传说中发明钻木取火的人，这在先秦的古籍中已有记载。山林中居住的先民们，发现当击打野兽的石块与山石相碰时往往产生火花，受到启发的他们就以石击石，用产生的火花引燃火绒，生出火来。而根据中国社科院在八十年代的调查，这种取火法在三十年前的商丘农村还有人在使用，而且在云南一些少数民族地区也发现了当地钻木取火的实例，由此证明了钻木取火的真实可行性

### 三 神农氏

是神农尝百草。据记载传说，远古时代，人们吃生肉，喝兽血，穿兽皮。神农认为人们这样生活下去难以维持，于是，他“尝百草之实，察酸苦之味，教民食五谷”。据西汉初年的古书《淮南子》记载，神农氏还教给人们通商交换：“神农是以日中为市，致天下之民，聚天下之货，交易而退，各得其所”。实际上农业生产知识是上古人类实践经验的积累，神农并无确切其人，根据人们研究推测，神农氏的事迹大致反映相当于母系氏族制繁荣时期的社会情况



三

内阴阳之火相犯，只有斩却三尸方能归于正途），又因为玉帝命十二仙首称臣，仙首自然不肯，故此阐、截道三教共签押封神榜，纣王与武王相对的是截教和阐教，国家天下之争也暗合神仙道统之争

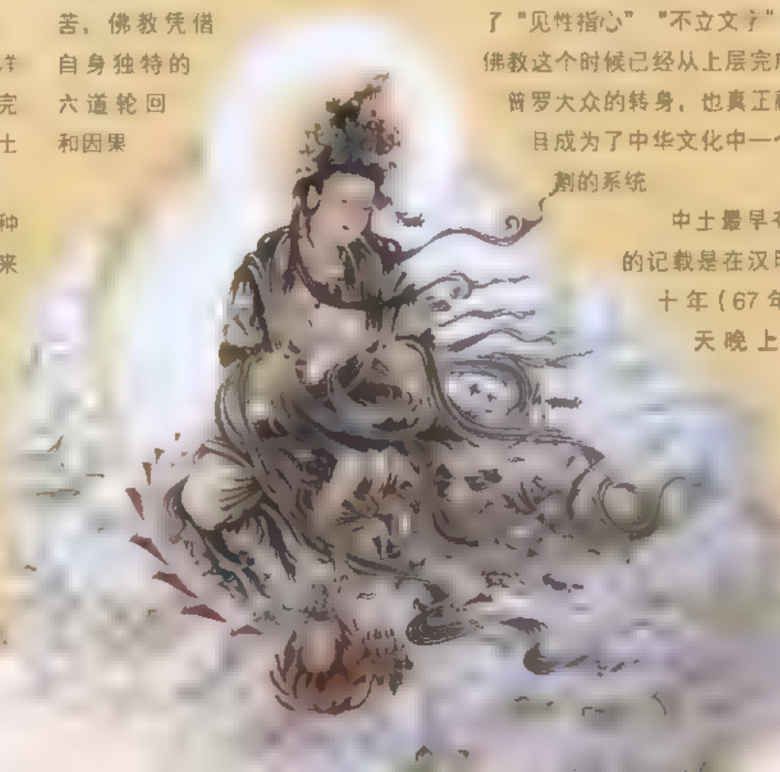
《封神演义》的描写重心是不同教派之间的争斗，阐教与截教之争是贯穿商周战争全过程的主线，而所谓的阐教与截教这两大教派恰恰是作者的杜撰。明嘉靖时、明世宗曾赐给他所宠信的道人龙虎山上清宫道士邵元节“阐教辅国”的玉印。可能是因为这一事件在当时影响太大了，所以《封神演义》的作者沿用了“阐教”这一名称。有阐发、阐明之意。“截教”的名称则不知所由。而截教门徒通常自称“炼气士”（也包括阐教中不得志的少数人如云中子等），所以也有人认为是明代道士得势的丹鼎派与被排斥的吐纳派之争

无论从哪个角度讲，《封神演义》都巧妙地通过道教神文化体系中的争斗影射了部分社会现实

## 祭如在——民间香火祭祀

和道教多利用各种魔术把戏以及炼丹、双修之类的玩意来糊弄皇帝大臣，专走上层路线不同，来自身毒（古籍中对印度的称呼）的佛教，则是真正地深入大众，植根于普通人民之中，也成为了中国文化的一个不可或缺影响力更大的部分。这个本来是“洋教”的外国泊来宗教，凭借着自己完整的哲学和精深的教义，一走入中土就逐渐开花结果，遍布中华大地

佛教在中土开花结果，有着各种机缘。就内部因素，其教义哲学上来说，当时的中国本土哲学面临着思辨的危机，在魏晋谈玄的风气之下，中国那些士大夫已经把自己的那些哲学底裹都给翻了出来，但是面对现实，他们却发现自己在哲学上面临破产，在实践上更是面临着国破家亡的严酷现实。这个时候，有着严格逻辑因明、有着完整认识论有着一整套形而上学的佛教，就成为了士大夫们的新宠；在外部因素的方面，佛教开始盛行于南北朝时代，那时频繁的战乱给人民带来了巨大的痛苦，佛教凭借自身独特的六道轮回和因果说，给予了广大人民极大的精神安慰。佛教的广泛传播就此奠定了基础。而到了唐代，禅宗兴起，更是抛弃了最后一丝精英架子，真正走向了人民之中。以六祖慧能为代表的南宗，提出了“见性指心”“不立文字”的[illegible]佛教这个时候已经从上层完成向广大普罗大众的转身，也真正融入，并且成为了中华文化中一个不可分割的系统



中土最早有关佛教的记载是在汉明帝永平十年（67年），一天晚上明

帝做梦，梦见宫殿之上有金人手持弓箭飞舞，早上醒来这个怪梦还历历在目，明帝问于群臣时，太史傅毅就答说：西方大圣人，其名曰佛；陛下所梦恐怕就是他。帝就派遣中郎将蔡愔等十八人去西域，访求佛道。蔡愔等于西域遇竺法兰，摄摩腾两人，并得佛像经卷，用白马驮着共还洛阳。帝特为建立精舍给他们居住，为了纪念白马托经传入中土的功劳，这座寺庙被令名为白马寺，摩腾与竺法兰就在寺里译出《四十二章经》

对于中国的民间信仰来说，功利化具体化的倾向是很明显的，即便是佛教，在成为民间信仰之后也不可避免流俗，出现诸如送子观音、鱼头观音等等具有明显“专业”的菩萨。与此相对应的，是中国本土传说中的一些能给人带来的幸福的神仙，成为了人们追捧的对象，其中家喻户晓的就是福、禄、寿三星了

## 福神

[illegible]传福神[illegible]木星，后[illegible]新人格化，[illegible]说源于[illegible]，[illegible]作为大官赐福[illegible]说福神为唐道州刺史阳城，因其有抵制进贡侏儒的善政，遂被尊为福神

而之前民间最为流行的和被人们普遍认可的福神，是道教所传“三官”神或“三元大帝”中的“天官”、“上元一品赐福紫微帝君”。民间年画中的天官面容慈祥、五绺长须，头戴官帽，蟒袍玉带，其左手拿玉如意，右手打开一长幅，上写“天官赐福”，头上有象征幸福的蝙蝠，或以蝙蝠为花边图案，以祈求幸福降临，福运绵长。而民间每逢自身时运不济、或婚嫁节礼之时，都要供奉福神，以求为他人或自己避祸祈福，福神也成为象征幸福美满、长享人间最盛香火的“福禄寿”三星之首

## 禄星

禄星，顾名思义，是主管功名利禄的星宫。有人认为他就是著名的文昌星也称文曲星，保佑考生金榜题名也有人认为他原本是一位身怀绝技的道士，擅长弹弓射击，百发百中。还有人认为他是那位著名的美男子兼亡国之君：五代十国时期后蜀皇帝孟昶。因为他英俊潇洒的形象，博得众多女性的好感，最终又附会他为最出名的送子神仙——张仙

## 寿星

中国神话中的长寿之神 又称“南极老人星”。秦始皇统一天下后，建寿星祠，后寿星演变成民间的该仙人名称。明朝小说《西游记》写他“手捧灵芝”，长头大耳短身躯，民间画像中寿星为白须老翁，持杖，额部隆起。古人作长寿老人的象征。常衬托以鹿、鹤、仙桃等，象征长寿。

西方天文学里寿星的名字是船底座 α 星，位于南半天球南纬 50 度左右，在中国北方地区其实很难看到。司马迁《史记·天官书》中记载，秦朝统一天下时就开始在首都咸阳建造寿星祠，供奉南极老人星。但供奉他的理由，却与今天大不相同。大意是说见到寿星，天下太平；见不到就预示会有战乱发生。早期星相著作中，也讲到如果老人星颜色越是暗淡，甚至完全不见，就预示将有战乱发生。

“福禄寿”三星以及还有民间传说中的“五路财神”，无疑都是这一时期民间香火最旺盛的神仙，人们在参拜之余，除了对神尊敬的传统心理之外，不得不说加入了对神仙有所祈求的心态，这也是随着社会的发展，人们对自我、家庭美满生活的一种向往需求。这也使得神仙逐渐由高高在上地神圣不可侵犯，转变成了被人们所要求甚至利用的形象，这在中国神文化的发展历史上占有了十分独特的地位

[illegible]

# 源于恐惧——鬼文化的诞生

在中国，相对于神仙，鬼文化将没有那般厚重，但是却同样代表了人间形形色色的性格及社会现象，尤其是明清之后的传说及玄幻故事，则更把鬼界形容得阴森诡异。但碍于中国封建统治的特点，治世之中不能过分宣传邪道鬼术，所以一直也没有形成系统书籍的定论。而且鬼在中国明朝之前并非认为是害人物，因为中国对先人是极度尊崇的、膜拜的。在中国古代对待正邪是看他的行为，并不是以为是妖就坏、是仙就好。就像有妖道、邪僧一样。当然，最原始的鬼，还是源于人们心中对自然现象的恐惧，也是中国所有鬼文化的起源

其实作为一种文化现象来研究，世界上虽然没有鬼的存在，然而鬼文化却是很早就普遍存在于人类社会之中，并充当了人类文化的先驱，开创了人类文化的先河，甚至为人类文化的发展和进步，起到了不可磨灭的作用

在漫长的旧石器时代，所有先民，都凭借简陋的工具、坚韧的意志和不断增长的智慧，与恶劣的自然环境搏斗，在顽强的斗争实践中，先民的体力和脑力，都得到了有力地锻炼和进步。这时候先民们便不再仅仅被动地应付自然的考验，而开始试图对长期困惑他们的自然现象，比如月落日升电闪雷鸣，刮风下雨、草木枯荣、动物乃至人们自身的生死等作出解释正如前面所说，先民由梦幻诱发了"灵魂"观念。由于智慧的发展，他们的观念逐渐扩而大之，推而广之，认为世界上一切不受人的身体直接控制不受人的意愿随意支配的万事万物，都各自受着某种神灵的驱使 不同于神文化的是，对于一些灾害引发的恐惧，人们往往无法用崇敬的心态去膜拜，所以经常用恐怖的妖兽或妖怪作祟来诠释，这是鬼文化发展的原始阶段

先秦古籍《山海经》就是这么一部富于鬼神气息的、最古老的地理书。它主要记述古代地理、物产、神话巫术、宗教等，也包括古史、医药民俗、民族等方面的内容，除此之外，《山海经》还以流水帐方式记载了一些奇怪的事件，对这些事件至今仍然存在较大的争论，《山海经》中描述的中国原始妖兽达到了300余种，既有大家熟悉的魑魅、魍魉、饕餮等，也有并不为人了解的旱魃、夔牛、毕方。前者可以迷惑人类心性并善吞噬饮，后者则多引发一些大规模的灾难——可以使一州一县赤地千里、滴水无存；也可以兴风布雨、散火流毒。我们看到，这些都是原始社会的人们在经历难以解释的灾难后，为了缓解自己心中的不安寻找的托词和借口。同时同期出现的帝王人神"三皇"也不能容忍这些自然灾害削减自己的威信。为了民族的平稳发展并解决人们心态上的恐慌，越来越多的妖怪和原始鬼神被安排在这些非可抗性事件中去，充当一个策划者、肇生者的角色……从而令很多人们把对自然的恐惧、对民族伟人的怀疑转嫁到了一些子虚乌有的

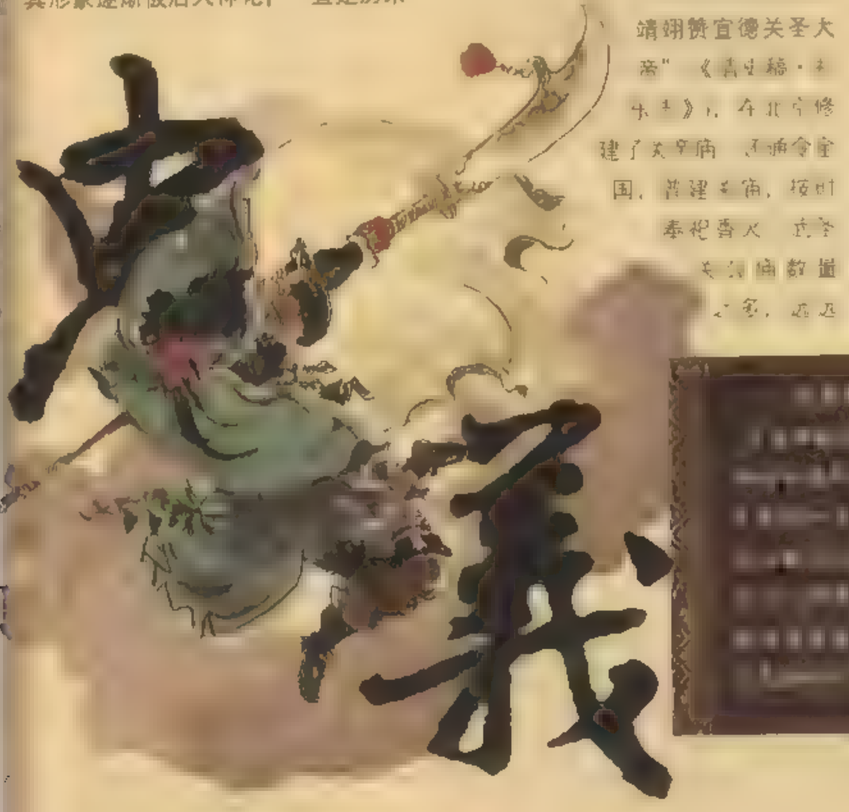
# 神人之间——凡人的神仙之路

既然说的民间神威最盛的形象，就不得不提一下"三界伏魔大帝神威远震天尊关圣帝君"。从明清时代起，关羽开始登上神坛，不仅有"武王"、"武圣人"之尊，还被被世人附会成具有司命禄科举、治病除灾、驱邪避恶等"全能"法力，民间各行各业对"万能之神"关帝顶礼膜拜。"拜关二爷"已经成为了一个流传极为广远的民俗了。

作为东汉末年名将的关羽，关本字长生，后改字云长，据传是并州河东解县（今山西运城）人。是刘备最为信任的将领之一。在关羽去世后，其形象逐渐被后人神化，一直是历来民间祭祀的对象，被尊称为"关公"。

历代封建统治阶级为了巩固自己的统治地位，把关羽当做"忠义"的化身，关羽的地位被抬得越来越高，"由侯而王"，"旋而进帝"，最后被尊为"武圣人"。陈隋间，佛教徒假托关羽显灵，在当阳首建关庙。唐建中三年（782年），关羽被列为古今六十四名将之一，放进武庙，配享姜太公。宋代以后，关羽便被戴上"武圣"的桂冠。宋徽宗将其连升三级：先封"忠惠公"，再封"崇宁真君"，又封"昭烈武安王"和"义勇武安王"。元文宗封关羽为"壮缪义勇武安显灵英济王"，明神宗封之为"三界伏魔大帝神威远震天尊关圣帝君"，又把关羽庙长格为"武庙"，与文庙——孔庙并列。清代皇帝标榜关羽为"万世人极"，封之为"忠义神武仁勇威显护国保民精诚绥靖翊赞宣德关圣大帝"（《清史稿·礼志》）。在北京修建了关帝庙，遍布全国，普建关庙，按时奉祀香火。全国关庙数量之多，远远超过了文圣孔庙，清代一朝，仅北京一地，关庙就有116座。而且有些关庙的建筑规模也远远超过了孔子的文庙。有人说，关公是一种文化；也有人说，关公是一种精神。一个"对国以忠、待人以仁、处事以智、交友以义、作战以勇"，代表着中华民族传统美德的关公形象完美地出现在世人面前。他由"万世人杰"上升到"神中之神"，成为战神，财神，文神，农神，是全方位的万能之神，中外同奉，上下共仰。

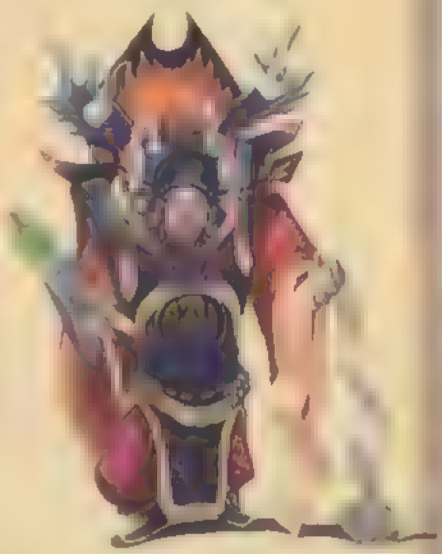
人们都说"敬尽而威"，这样的一位"神中之神"的关帝也自然逐渐被民众赋以了半神半鬼的故事。如果说刮骨疗毒和单刀赴会还是确有史实的话，那么麦城败亡之后，追魂杀吕蒙、孤首视吴侯、枭头惊曹贼……神威不致，不免颇有几分鬼气。《三国演义》第七十七回载：关羽遇难后，阴魂不散，荡荡悠悠，直到荆州当阳县玉泉山上空大呼："还我头来！"山上老僧普静闻曰："昔非今是，一切休论……今将军为吕蒙所害，大呼'还我头来'，然则颜良、文丑等众人之头，又向谁索？"关羽恍然大悟，遂皈依佛门，这一代武神也终于修成了正果。



东西上，这大概是中国最原始的统治欺骗手段。

相传从汉代起，阴长生和王方平两人曾先后在丰都县名山修道成仙，白日飞升。到了唐代，有人误将“阴”和“王”两人的姓连在一起，成为“阴王”，再讹传为“阴间之王”。而他们成仙的地方丰都，自然也就成为鬼国的首都了。到了明清时代的鬼神文化有了长足的发展，诞生了大量以鬼狐仙怪为背景的小说作品，经明清小说的渲染，鬼城仿阳间司法体系，营造了一个等级森严的“阴曹地府”，以惩治生前作奸犯科者。虽阎王判官小鬼是传说中的虚妄，但其惩恶扬善的社会教化功能又为人们所称道。

阴间，又称阴司、阴府，或又称幽都、冥界等。中国文化以现世的人间为阳间，死后生活的地方是阴间。至少在周朝以前，人们就认为人分魂和魄，作为阳气的魂和作为阴形的魄结合形成人，人死以后，神魂灵气归于天，精魄形骸归于地，并将精灵世界分为三界：地上的人间，天上神灵的天堂，地下精魄的地府。黄泉可能是中国宗教信仰中最早出现的阴间地府的概念。后来，汉代出现了道教中的阴曹地府，佛教传入后受其影响在道教原有的恶曹地狱基础上发展出了系统的地狱体系，即十八层地狱。地狱特指囚禁和惩罚生前罪孽深重的亡魂之地，可以说是阴间地府的监狱和刑场。丰都大帝（丰都北阴大帝）以及五方鬼帝中的其他四鬼帝、阎王（阎罗王）或分立的十殿阎罗等则是中国冥界的主宰者。



## 妖人苦恋——改变宿命的修行

提到妖魔鬼怪，就不能不提到专门记载神仙狐鬼精魅故事的短篇小说集《聊斋志异》。此书完成于清康熙十九年（1680年）；在作者蒲松龄生前多以抄本流传，到乾隆三十一年（1766年）第一次由赵起杲在浙江严州刻印。据说作者蒲松龄在写这部《聊斋志异》时，专门在家门口开了一家茶馆，请喝茶的人给他讲故事，讲过后可不付茶钱，听完之后再作修改写到书里面去，写成此书。“聊斋”就是他的书屋名，“志”是记述的意思，“异”指奇异的故事，就是一边聊天的书斋中记述的奇异故事。多数作品通过谈狐说鬼的手法，对当时社会的腐败、黑暗进行了有力批判，在一定程度上揭露了社会矛盾，但其中也夹杂着一些封建伦理观念和因果报应的宿命论思想，“善恶到头终有报”的情况屡见不鲜，这也不得不说是受了之前鬼文化发展过程中的影响。

《聊斋志异》中神仙狐鬼精魅的故事，内容大致可以分为以下几类：一是才子佳妖式的爱情故事；二是人与非人之间的友情故事；三是不满黑暗社会现实的妖化反抗故事；四是讽刺不良道德品行的妖法训诫故事。有趣的是，无论是哪一种都透出了一种对宿命论的强烈挑战，这也许是当时满清的社会带给人民的阶级压制的一

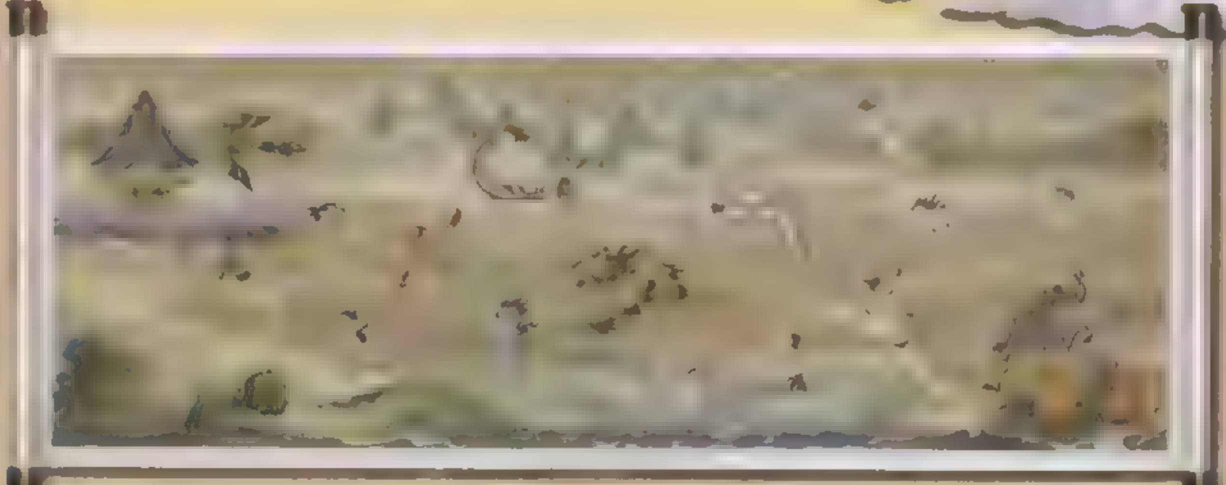
种反映，人们试图改变自己生活和命运，不愿长久受制于人，对自由平等的生活持有良好的愿望和向往。

对于与妖的爱情或者说人与非人之间的友情，常发生于女妖或者说蛇妖狐仙等这种感情细腻的妖怪之中。她们好不容易经过千年的修行变成了人形，但由于“DNA”的不同，又无法真的能与人类联姻结成连理，所以往往的婚礼往往变成悲剧。如大家耳熟能详的“聂小倩”、“婴宁”等，主要是描写倩女幽魂知恩图报，或者天性中与人类的爱情相爱改变自己身为妖鬼的宿命。这样的爱情在明末《警世通言》内的白蛇传，甚至后世的《仙剑奇侠传》里本中都有体现——白素贞对许仙的爱意，以及蝶妖重依对刘晋元的报恩也都体现了这种对感情的追求和对宿命的抗争。

不满“黑社会”的妖怪反抗，主要体现在两个方面。一种是妖怪对“黑社会”本身，比如类似于“席方平”就为了申冤入地府。席方平的父亲被奸人陷害，于心不甘的席方平进入地府，认为只有这样才能为父伸冤。不料，地府被奸人收买，他们的刑罚酷烈，十分残酷，对席方平威逼利诱，想使方平屈服。然而方平是铮铮铁骨的硬汉形象，面对淫威，毫不屈服，在严刑拷打下也没有退缩，连对他用刑的鬼吏也肃然起敬。这里席方平面对的阴司地狱，分明是作者不满的指向的封建社会的曲折写照。那鬼奴、狱吏、城隍、冥王，就是现实社会中大大小小的统治者和压迫者的形象。他们勾结起来对一个弱者进行残酷的压榨。虽然也是对封建社会的批判和揭露，但是也体现出了一种想骂街但又不敢太开尊口的酸涩。另外的一种更加有趣，是把自己修炼成妖或者假托妖仙去对抗人间“黑社会”的迫害。“柳秀才”讲述了民间因难树蝗虫之苦，地方官员为民请命感动“柳神”的故事，虽然表面上抒发了自己忧国忧民的心态，实则借蝗虫影射苛税繁重，想要自救，借仙妖才为民减税免灾。这也不得不说是一种异想天开的反抗，虽然在现实的高压和宿命安排下显得苍白无力。

最后是对不良道德作行的妖去讽刺或劝惩，主要以诙谐幽默的调侃为主，比如著名的“崂山道士”，描写了“不学无术的书生贪图修仙，在不好好修行的情况下找崂山道人学习穿墙之术，回家后心生歹念导致道法失灵”的故事，在半仙半妖的背景下把不思进取贪图享乐的嘴脸狠狠讽刺了一番。当然，更加妖气的“骂鸭”的故事，大家也都熟悉，以今天的视角来说，很好地通过不带脏字的写作手法把说谎行窃之人的心态批判得淋漓尽致，而且虽然缘由古怪，但是因果清晰，报应及时。（地鸭毛）

经过《聊斋》对鬼狐仙怪和提升和升华，中国鬼文化中“非妖即恶，非仙即邪”的特点愈发突出，这里的妖怪，不但会率性办事仗义执言，更加透出了一种敢于与命运抗争的勇气，这与那些生就仙风道骨，生在天明不见的神仙比起来，不得不说多了一份令人敬佩的血性或悲怆。



山海经里面描述的鬼怪世界

## 蛊惑——人间鬼道的张扬

"苍天已死，皇天当立，岁在甲子，天下大吉"，时间轴迅速地回到东汉末年，皇室气数衰微，十常侍祸乱纲常，如朝中厉鬼。时有冀州钜鹿人张角，得到道士于吉等人所传《太平清领书》，依《太平清领书》部分内容创"太平道"，并以自称"大贤良师"、"天公将军"。相传其人能呼风唤雨、善驱六丁六甲、鬼符妖法人将天兵，于是振臂一呼，信者云集，成就了中国封建史上第一个以宗教领袖为领导的农民起义。

本来是个农民的张角为什么看起来无所不能？其实这和当时人民对仙术妖法的认识程度不足有很大关系。在经历了商周长足发展的神鬼文化影响后不久，民众还把仙术妖法看作是不可思议的代表。而且张角、于吉等人又是当时出名的蛊惑专家，也难怪无人识得他们的庐山真面。

于吉自不必说，一个年近耄耋的老者不能凭借自己的符水治病之[illegible]受世人尊重，入见饮食无忧，出入从者云集。但无神论者孙策说得好："此子妖妄，能幻惑众心，远使诸将不复相顾君臣之礼，尽委策下楼拜之，不可不除也。"当然，《三国演义》中于吉自称悬壶济世分文不收钱财，孙策当场斥破他的谎言："分文不受，则衣从何得，食从何来？"我们姑且也能认为他是个稍通医术的老中医。而张角这一农民出身的鬼仔，在装神的时候就要粗暴许多，而且历史上的记载也使得他暴露了太平教水符治病的真相："角持九节杖，为符祝，教病人叩头思过，因以符水饮之，得病或日浅而愈者，则云此人信道，其或不愈，则为不信道。"这简直是当今所有邪教巫术的翻版：信则灵，不信则不灵，诚则行，不诚则没命。

信则有，不信则无，这就是人们的鬼道，相比神文化中的宗教，它更偏向于用人和人的无组织接触传播、甚至个人行为造成影响，这也是在鬼文化发展早期就出现并一直存在的一个异类，个人魅力利用人们对鬼道的敬畏感提升到极致，也许这真是一种非常容易满足"自我实现"心理的有效手段。

[illegible]

## 【结语】

[illegible]

专题 · CULTURE

# 为什么他们爱跑团

## 背景篇

文 / 浅色回忆

在幽暗的森林深处，你和你的同伴正隐藏在一棵数人也无法环抱的巨大古树背后。古树的另一边，一个小山洞的洞口，几只豺狼人正撕扯着一只乳猪。这些三英尺高，有着深暗棕褐色的皮毛的丑陋生物浑身散发着难闻的味道，即使你们相距有几十英尺，但那种特有的仿佛泔水桶一般的臭气还是刺激着你们的鼻腔。

这些家伙就是你们今次的目标。你的小队进入一个村子时，一些贫苦的村民向你倾诉了最近家畜丢失的情况，身为一名神圣骑士的你自然不肯放过这个[illegible]以及顺便获得一些小小的报酬的机会，于是在一番讨价还价后，你们踏入了这座被当地人称为“冷静森林”的常绿针叶林。在你的追踪技巧的帮助下，那些可怜家畜被拖动时压断的草茎指引着你们来到森林深处，发现了这些小偷与强盗的宿营地。

那么……下一刻你会做出何种选择？拔起你的匕首和长剑，高呼一声带领着同伴冲出隐蔽地，勇猛果敢地就杀掉这些低级怪物？

没错，如果你是在单机或者网络游戏中，这是正确、并且几乎是唯一的选择。使你们还可以每人获得一个豺狼人物的经验奖励……虽然实际上一个豺狼人只可能有一个头。

但是是否也有过这样的情况：当你杀死一只豺狼人，并且从它的尸体上搜刮一件皮甲的时候，当你每一次不厌其烦地跑进山洞去杀死那一条龙的时候，当你和其他三十九人一起按部就班的步骤日复一日解决一个又一个BOSS的时候，你会不会有一种违和感从心底油然而生？当你看着屏幕上那些千篇一律的角色时，会不会忽然觉得对死比更虚

## 无限的可能

[illegible]

[illegible]

让我们先来了解一下 TRPG 在这近几十年中的历史吧，这并不比像《龙枪》这种史诗级的作品逊色多少。

公元前十一世纪，象棋雏形出现

公元前六世纪，《左传》上始有围棋记载

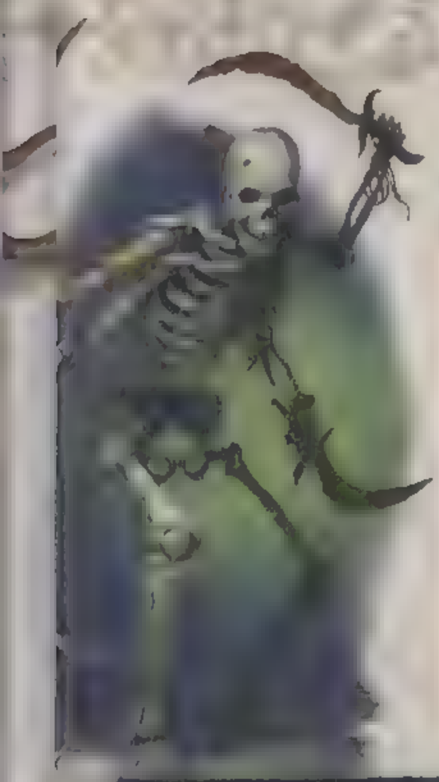
公元五世纪末，古印度人发明国际象棋

公元七世纪，将棋的原型“平安将棋”诞生

人类游戏的历史就是一部模仿战争的历史，现今世界上的四大棋类运动，虽然有着不同的历史文化特征（象棋里的文官系统、围棋中的圈地算胜负、国际象棋和日[illegible]棋盘之上，由玩家来扮演一军之统帅。

时光飞逝，转眼到了 19 世纪初，为了军事的需要，一位普鲁士军官发明了我们所熟知的兵棋。不过把这种原本只在参谋部和军事学院里才有的东西大众化，却是美国人在 20 世纪干的事情了。

说到这里，看似一切和 TRPG 毫不沾边，但实际上孕育 TPRG 的正是这些战争游戏。兵棋虽然现在规则种类繁多，但大部分依旧是用骰子来做攻击防御的判定模[illegible]随着竞技性的需要，这种充满不确定性的规则在进化中自然而然地消逝了。



## 选择权在手

[illegible]

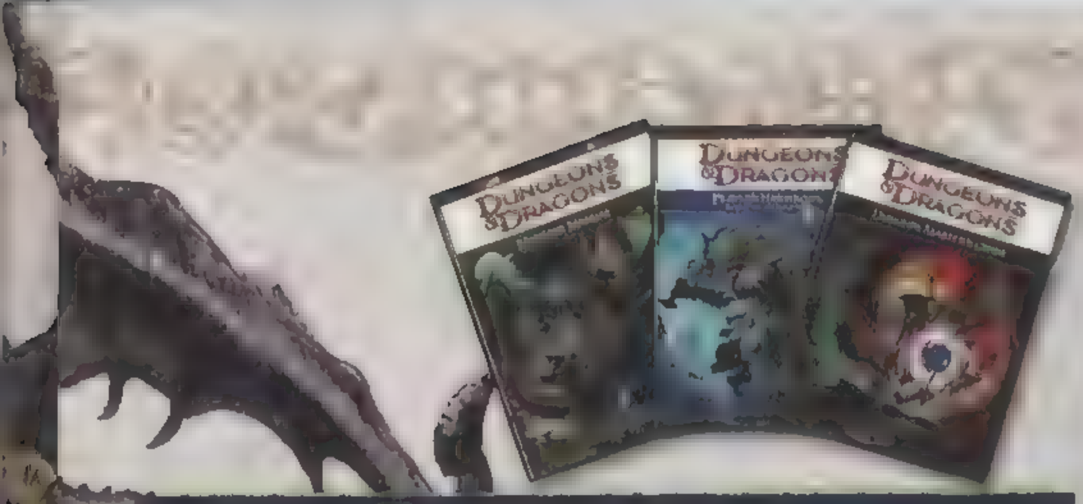
## 一切的最初

[illegible]

[illegible] top Role [illegible] 扮演游戏，某种意义上，[illegible] 的游戏当做角色扮 [illegible] 《网络创世纪》[illegible] 于 TRPG，而那些 [illegible] ——《暗黑破坏神》、《英雄无敌》[illegible] TRPG 带来的福 [illegible] 以及游戏制作组的 [illegible] 爱好者 [illegible]

[illegible] 下面我们需要一个安静 [illegible] 枚骰子 [illegible]

桌上扮演



## 现代的 TRPG

## 发展与危机

### 网团同样有乐趣

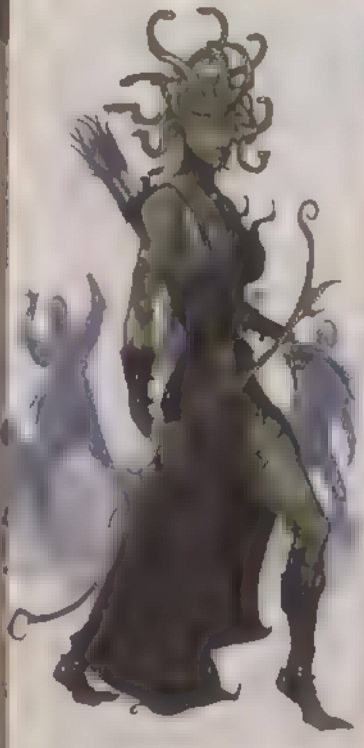
如果在现实中找不[illegible]够的同好，网团也是[illegible]选择。相比在各大城市才有可能找[illegible]真人团，只要在[illegible]索引擎上输入"跑团"[illegible]关键字，[illegible]以找到不少的相关组织。

相比现实真人团，网团除去打字速度比不上说话速度，以及战斗中[illegible]没有现实中[illegible]的沙盘方便之外，优势还是很多的。

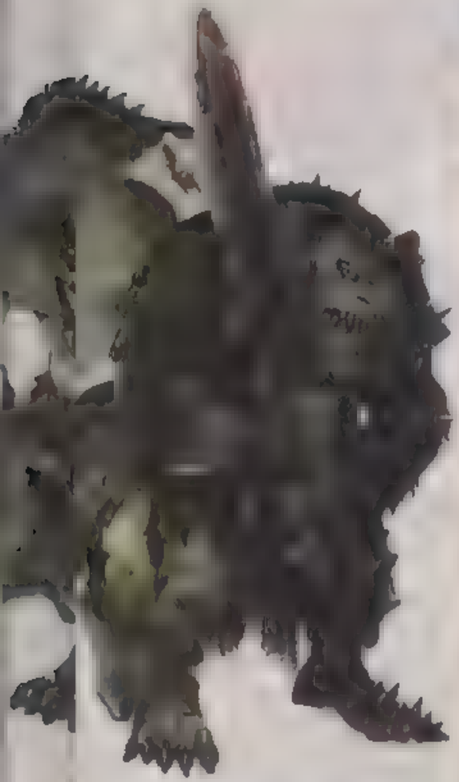
首先，在扮演各种角色的时候，排除了你[illegible]干扰，其他玩家[illegible]的印象会更容易定型到你的角色设定上。你也可以干脆找一张现[illegible]图片告诉自己的队友照着这个想象就好了。

其次，网团中参与者的时间也[illegible]，一场跑团往往[illegible]不同[illegible]的团甚至会延续几[illegible]的时间跨度下，现在大环境又是加[illegible]休堵车不断，难免不[illegible]现各种突发情况导致[illegible]人团无法凑够必须人数[illegible]下网团至少节省[illegible]时间，并且[illegible]，便于操作。最后，[illegible]已有了极为方便[illegible]QQ群之类的也完全可以替代。

## 龙与地下城



## 神之归去来



## 崛起和消亡

"一、二、三……五。"即使都是新手，五只狗头人对于他们三个也不算什么问题。但游侠听自己的父亲说过，狗头人有群居的习性，这意味着也许山洞的后面就隐藏着一个狗头人部落……想象着上百个狗头人拿着钉头锤冲来的景象，游侠已经开始微微发抖……那是连城里的佣兵教官也搞不定的麻烦。

游侠看向法师和游荡者隐藏的地方，却见法师一脸坏笑地推了推眼镜，银色的光芒在手上汇聚。游荡者则干脆掏出了投石索。

游侠想扑过去阻止，但为时已晚。银白色的力场在空中划出一道优美的弧线，打在一只正在啃肉的狗头人后脑。"早晚要被你们害死。"游侠瞪着法师恨恨地骂出一句。

纸上扮演

## 墙壁供你围观

转身来到楼下，站在楼梯上俯瞰全店，不但眼可以看到变换着底灯的吧台，还有闪烁在暖灯光[illegible]的[illegible]。店主在西藏生活了很多年，带回来[illegible]藏八宝图，有吉祥结、妙莲、宝伞、右旋海螺、金轮、金幢、宝瓶、金鱼图案的藏八宝图是藏族民间传统美术中最常见，而又被赋予深刻内涵和吉祥喜庆喻意的装饰画，现在就挂在店内一层的墙壁上。同时在这面墙上不光有各种海报和装饰画，关键还有一个彩蛋，有兴趣的玩家也可以玩玩游戏试试。

自由时光最大的亮点是两面香烟盒构成的墙，这是店主日积月累费尽心思搜集到的各种国内外香烟盒，放进玻璃柜中拼成的墙，各种香烟盒搜集齐颇得费一番功夫！还有只能放进两支香烟像火柴盒一样的烟盒，还有很多年前的[illegible]烟标。

## 酒水随你喜欢

三国杀鸡尾酒：以三国杀卡牌武将人物技能命名，形象的现实武将技能，以实际的面貌展于玩家眼前，不仅能玩牌，还能喝牌。鸡尾酒含酒精度数不是很高，不会酒醉酩酊，微醺而已，更有情调

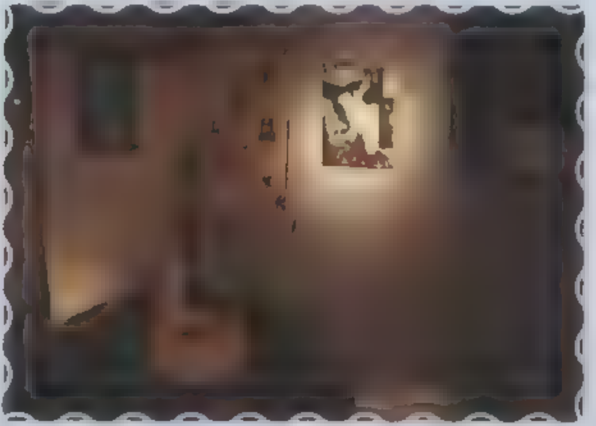
# 属于你的 Freetime 自由时光

文 / 鼬 SAMA

## 格调任你品味

自由时光桌游吧就坐落在北京西大望路珠江帝景北侧B区3号楼的一层，总面积约有300多平方米。上下两层有两个大厅和四个包间，同时容纳一百五十个人玩桌游都完全没问题。不过面积大并不是它最大的优势，真正独特的是这里的装修风格很有品味，个性和舒适结合，给人带来一种舒适感，时不时播放蓝调嘻哈或流行的音乐作为放松的调剂，让人能放松自己。

自由时光一共上下两层，喜欢阳光的玩家可以坐在一层临窗的位置，反之如果想要低调灯光制造的暧昧氛围，可以到楼上，暖暖的灯光洒在红色的沙发椅和黑色桌面上，简单的白墙



略微显得有点大方，但是店长却很有品位的将架空的管子漆上了颜色，挂上彩旗，贴上桌游海报，整个空间顿时变得丰富多彩起来。

由于通风管构架的位置比较低，店家贴心地挂上了提示牌“小心撞头”，而且当客人有上楼打算的意愿，店员都会亲自带领上楼，在你看见牌子之前就会提醒你小心啦！

在一层有一个旋转展柜，里面摆放着时下最热门的桌面游戏，以及各种周边产品，最下面的一层是很别致的各种样式的情侣对戒，虽然装饰的用途更大，但是喜欢的话也可以像店主询问哦。在二层还有一个可以提供看片放映的房间，说是房间，其实是一个用厚厚的帘子遮盖住的空间。如果你相对外面有点硬度感的装潢，而期待温暖的格调的话，那么这里就是最佳选择了，几乎一面墙的投影大屏幕，几十种电影推荐，咖啡色的地毯，还有豆绿色的沙发……斑马图案的靠垫以及各种玩偶在让你觉得倍感温馨的同时也能感受到时尚的气息，何况这里还是猫公主的地盘，亲昵的看着你，轻声的呢喃，哑着嗓对你轻声的呼唤，爱猫的人一定会觉得幸福无比。

# 帝企鹅桌游吧

## 因为所以帝企鹅

文 / [illegible] SAMA

[illegible]

作为七宝资历很老的桌游店店长，君子不器在圈内人缘自然也是超好的。店被命名为帝企鹅，不知道是因为那部感人电影，还是因为君子不器在暖冬时常穿一件带有企鹅图案的两面穿套头毛衣……总之，每一个来过这家桌游店的玩家，好像都变成了企鹅家族的一员，不论是第一次来到这里还是再度回到这个温暖的地方，都能不约而同的聚在一起，成为真正的家族

### 消费者目

平时周一到周四：每小时每人 7 元，25 封顶
周五到周日：每人每小时 10 元，40 封顶
捎带一讲，经常去的客人或者是 VIP 一般会送饮料或者打 9 折哦

## 温馨都是小细节

帝企鹅最出名的就是专业讲解员对游戏规则的熟悉程度，以及给顾客讲规则时，简洁易懂的讲解，还有强大的耐心和亲和力，因此来这里玩桌游的人都有种宾至如归的感觉。但是，千万不要认为这里只是硬梆梆的游戏区，如果来到店里你就会发现，很多很多的小细节都不经意间透露出主人对桌游的热爱，还有满店的贴心气息

帝企鹅位于朝外SOHO的4层，出了电梯口向左转，就会发现放置在门口的欢乐招牌，上面用花体写着：TAKE TO US，还有店主的电话，这样就避免了如果店主暂时离开，来的客人们因联系不到就败兴而归的情况。站在大门外向里走，不由得就会被琳琅满目的游戏架子吸引，但是不要着急，为了方便再次光临第一次到店里的客人们，不妨先在前面的小平台上拿帝企鹅的名片。名片用可爱的名片夹放置在三只表情各异憨态可掬的招财猫身旁

右手边是塞得满满当当的游戏架子，吧台的左边还有整整两大柜子的游戏，透过柜门，很多玩偶的挂饰吸在柜门的玻璃上，跟花花绿绿的游戏盒子相称，显得温馨又可爱告诉你们一个秘密，不要以为玻璃门里就是全部世界，下面的木门柜子里还有更多的更多的游戏！

在这里基本可以找到你想要的游戏，不论是2人斗智，还是四人休闲，或者多人欢乐，也不论是艺术品交易还是虚拟经商还是战争策略……在专业店员的指导下，各种类型的游戏都可以让你尽兴初次到店，店员会根据你的喜好和人数以及娱乐方向来推荐适合你的游戏如果你有兴趣自己选择游戏自然也没有问题

除了和桌面游戏有关的种种，在吧台上你还会发现更惊喜的萌物：植物大战僵尸的向日葵小花花，还有憨憨的土豆君，以及仙人掌和豆子君……剩下的就让玩家们来自己发现吧！

如果提前预订好，店长还会贴心地为你所需要的位置预留出位子，这样就不会出现很多人兴致盎然的前来却要等位的郁闷场景，要知道桌游的时间可是真的很宝贵，最关键的是禁止扫兴！

## 最爱马克杯

帝企鹅的贴心已经细化到客人所使用的喝水杯不是玻璃杯也不是一次性纸杯，而是专门为不同游戏设计的GAME CUP，在这里你会发现不同logo不同图案的马克杯，除了印有帝企鹅LOGO的杯子，还有其他游戏的图案：最明显的就是《石器时代》，其他的杯子按照从上到下从左至右的顺序依次是《符文战争》、《深入绝地》《星际争霸》、《memori'44》《冷战热斗》、《谁知我心》《地城领主》、《鬼故事》《失落城市》和《农场主》请玩家们根据自己的喜好选择使用吧

贪凉的玩家也不用担心，帝企鹅有一个冷饮柜，里面放了很多不常见的饮料，当然也有符合大众口味的，最基本的饮水机也就在前台的旁边，所以不用担心去了喝什么的问题超过8人的话也不用多虑，有舒适的适合多人游戏的沙发等着你，所以如果人多的话，最好提前致电，这样就可以踏踏实实的直接入座啦！

# 杨修

## 聪明反被聪明误

### 三国杀新武将杨修分析

文/邢乐、淡定的德古拉

## 杨修生平

### 才华出众 身居要职

在三国时期的杨修可谓才华横溢，因此成为曹操幕下重要的幕僚，担任主簿一职。但同时也正是因为杨修喜欢卖弄小聪明，不懂得收敛，身份敏感却又涉及曹丕曹植的夺嫡之争，最终才招来了杀身之祸。杨修出身东汉豪族弘农杨家，祖上高官辈出。作为东汉末年著名保皇派、太尉杨彪的嫡子，他于建安年间举孝廉，除郎中，后担任丞相曹操的主簿，他的才能曾令曹操赞许不已。

### 达言知意 一语成谶

《三国杀》杨修武将牌的“啖酪”技能出自一个经典的小故事。有人给曹操送来一盒精美的奶酪，曹操尝了一口，想考考周围大臣的才智，就在酥盒上竖着写了“一合酥”三个字，让使臣送给文武大臣。大臣们面对这盒酥，百思不得其解，就向杨修求教。杨修看到盒子上的字，竟拿取餐具给大家分吃了。大家问他：“我们怎么敢吃魏王的东西？”杨修说：“是魏王让我们‘一人一口’酥嘛！”在场的文臣武将都为杨修的聪敏而拍案叫绝，曹操知道后虽然欣喜帐下有达言知意之人，但也对杨修自断自行的做法暗生不满

另一个技能“鸡肋”的来由更是著名。曹操出兵伐蜀受阻，想收兵回朝，又不想被蜀兵耻笑。晚上厨师送进鸡汤，曹操见碗中有鸡肋，因而有感于怀。这时夏侯入帐，禀请夜间口令，曹操随口答道：“鸡肋！”夏侯惇传令众官，都称“鸡肋！”杨修见传“鸡肋”二字，便叫军士收拾行装夏侯惇大惊，请来杨修问道：“您为何收拾行装？”杨修说：“今夜号令‘鸡肋’，吃起来没有肉，丢了又可惜，现在，进兵不能胜利，退兵恐人耻笑，在这里没有益处，不如早日回去，明日魏王必然班师还朝。”夏侯惇不由感叹说：“您真是明白魏王的心事啊！”

### 沦于政要 固死自知

但杨修的聪明却给他带来了杀身之祸、由于深深卷入了曹植、曹丕的之间政治斗争，作为失败方曹植的党羽，他悲剧性的结局早已注定了。面对曹操诸子的示好，也许是文人间的惺惺相惜，杨修投靠了曹植，并数次相助其通过曹操的考验、然而曹植由于自身性格上的弱点，最终败给了“矫情自饰”的曹丕，曹操在知道曹植受杨修之助才通过考验时，颇为气愤，最终借着经典的“鸡肋事件”于建安二十四年秋天，以“散布谣言、扰乱军心”将杨修收杀　杨修死前叹息道：“我固自以死之晚也。”

不过据正史记载，曹操主要是考虑到杨家曾与袁绍、袁术兄弟的袁家联姻，又太深涉及了曹丕曹植间的政争，为了避免后患才将其诛杀，后来还有一个特别出名的典故，曹操在杀了杨修之后，有天去看望其父杨彪，当见到杨彪后大吃一惊问道：“您怎么瘦成这样了？”杨彪满含悲愤，淡然一笑回答说：“臣下自愧没有金日磾的先见之明，却空怀一腔老牛舐犊之情罢了。”成语舔犊情深也就是这么来的

## 杨修技能解析

啖酪——当一个锦囊指定了不止一个目标，且你也是其中之一时，你可以立即摸一张牌，则该锦囊跳过对你的结算

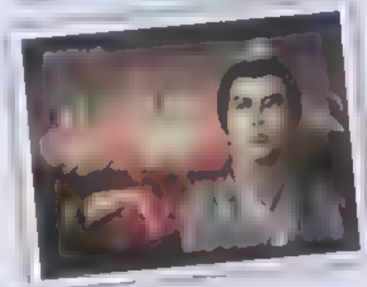
鸡肋——当你受到伤害时，说出一种牌的类别（基本牌、锦囊牌、装备牌），对你造成伤害的角色不能使用、打出或弃掉该类别的手牌直到回合结束。

◆弃牌阶段，若仅剩不可弃的手牌且超出手牌上限时，该角色需展示其手牌。例如，若指定的是装备牌，此时该角色2点体力，同时手里有两张闪和三张装备牌，弃牌阶段，该角色必须把两张闪弃掉，然后该角色展示这三张装备牌，结束他的回合。

京剧中的杨修

### 特性

"啖酪"使得杨修永远不必担心"南蛮入侵"以及"万箭齐发"的威胁，也令杨修成为对抗小乔曹操组合时最为有力的上将，并且在"铁索链环"的牵制中，敌方也必须为杨修付出一张独家专享的待遇。"鸡肋"则是非常灵活的武将技，既可以在受伤时直接限制对自己下手的敌方角色，也可以和同阵营的伙伴打出很好的配合，比如帮助没有求得连弩的甄姬或黄盖保留必要的防护性手牌等。但杨修从根本上还是一个压制多过配合的角色，而且可惜的是他的技能防护有余而爆发不足，在没有同伴配合的情况下，受伤后的压制也不能起到很好的作用，正如历史中一般，是一个能依附于某势力保护而做出巨大贡献，但独自一人又很难把握局势的个性武将


百家讲坛中的杨修

### 生克

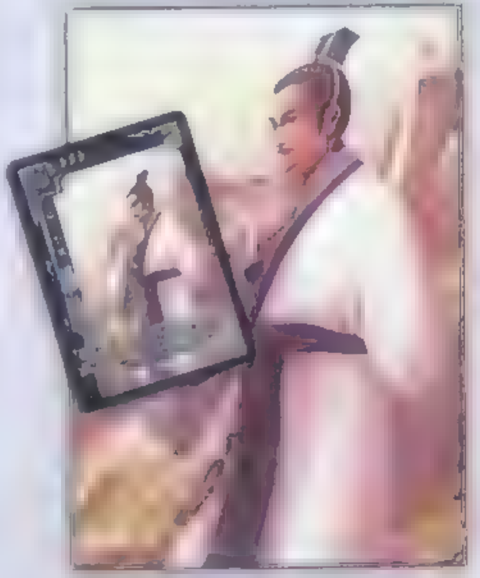
"啖酪"的效果显而易见，直接克制曹操、袁绍等倚重AOE锦囊的角色，而换句话说，也能和他们以及庞统等达成很好的配合。"鸡肋"的强大威慑会令很多爆发性角色在面对杨修的时候需要步步为营，黄月英、陆逊在持续爆发时一定要小心AOE锦囊的释放时机，否则杨修放弃"啖酪"结算"鸡肋"，轻者会让你无法持续爆发，重者还可能因指定"锦囊"而让你在弃牌阶段之后毫无防护卡牌可留，陷入束手待毙的状态。孙尚香则是既可以配合又可以通过操作克制杨修的独特人选。装备、锦囊、基本牌的灵活使用可以让杨修感到无所适从，而同一阵营时又可以依靠"结姻"来让杨修保持持续作战能力。最特殊的是大乔、小乔、貂蝉、荀彧等具有伤害转移效果的武将，杨修的存在会把他们的能力发挥到极致，付出一点生命代价的杨修会根据局势做出最正确的"鸡肋"，而作为伤害来源的武将只能感到欲哭无泪。

经典小人书中的杨修

### 适应

如上所述，杨修因为其单兵作战能力很差，作为内奸时只能依靠一些防护技能苟延残喘，但作为主公，额外的生命和无惧AOE的特性使得生存能力大大加强，还可以配合忠臣压制很多爆发性反贼角色。作为忠臣和反贼，则要看场上自己阵营的同伴配合度如何了，而曹操主公局杨修无论忠反都是上佳人选，看来历史上所谓曹操"嫉修甚甚"的说法真的在三国杀中又得到完美体现了。

主公：★★★★☆
忠臣：★★★☆
反贼：★★★
内奸：★☆☆

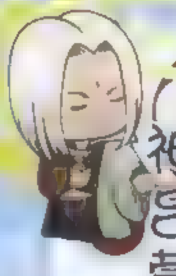

《三国杀》武将卡中的杨修

# 萌Q版风扩武将登场

文 / 翔 SAMA

**神关羽**

[illegible] 武神叫你 [illegible] 华佗爷爷 [illegible]



**神吕蒙**

[illegible] 当他微笑着 [illegible] 他人手中抽取手牌的时候，[illegible] 刹那——红桃就被神吕蒙 [illegible] 表示的那颗决 [illegible] 人的救命桃！其 [illegible] 的棒棒糖 [illegible]

今天满足喜欢《Q版三国杀》玩家的愿望，风扩武将隆重登场啦！风扩版包括2张神将卡和8张武将卡，人设总体依旧延续标准三国杀武将的造型特点，结合武将技能使人物更加鲜明传神，当然，最重要的一点就是继续走“萌”的路线！

## 萌武将

### 魏延

所谓的狂骨就是虐。嗜血的獠牙、脸上的图腾、锋利的指尖以及顺势而下的淋漓鲜血……除了吸血鬼魏延还能有谁？

### 黄忠

左腿儿蹬，右腿儿撑，右手架箭，左手拉弓，别看超Q的小短腿儿，依然一副老当益壮的英雄气概，老人家眯眯着眼，烈弓不必中才怪～

### 周泰

“洒家不屈……洒家不死……”就这么个洒家啊！血都吐了一茶几了！背后插着菜刀、餐叉、餐刀、镊子这真的是一场杯具 即便如此……依旧……不屈……也不挠

### 小乔

天香我如味浸透你防备，天香我如水穿透你心扉。自古英雄难过美人关，被风吹起的小短裙，梦露般的明星范儿……看了不能叫你白看啊！伤害就交给你了！

### 夏侯渊

蓝色的音速运动的不仅仅是SONIC，也可以是夏侯。必杀的冲刺前进！

### 曹仁

二张大牌在手，外面兵临城下，爬墙的砸砖缝的撞城门的，然而曹仁非常淡定的——咱据了！

## 萌 手办

其实，本期最最最最劲爆的消息不光是风扩武将的揭秘，重头戏是神关羽和神吕蒙出了手办哦！在手办底座的背面都有 YOKA 的 logo，以及“神话再临 · 风”的标识。神关羽和神吕蒙的造型和武将牌如出一辙，手感也很舒适，相信喜欢手办以及三国杀的玩家会非常满意！

### 于吉

[illegible]

### 张角

[illegible]

### 神吕蒙

[illegible]

### 神关羽

[illegible]

## 萌 包装

其实 Q 版的魅力不仅仅在于武将们的憨态可掬，减去了森森杀意，最重要的是全部手牌包括血卡也都是萌创意和萌视觉相结合，大大增强了游戏本身的娱乐性和休闲性

首先不得不说的就是超萌的包装铁盒！“三国杀”三个字设计的非常可爱，圆圆滚滚的感觉让人忘记凌厉肃杀之气，“杀”字的下半部分换成了“Q”，强调 Q 版

刘备曹操和孙权完全抛开主公的威严，刘备的是典型的面红耳赤，长耳垂被俩人紧紧拉住，孙权的的脸皮也被扯得七荤八素，曹操也没得到好处，辛苦蓄的胡子眼见不保，打成一团体统何在让人看了忍俊不禁。盒面立体感很强，翻过盒面或者触摸都会发现盒面图案原来是立体突出的！

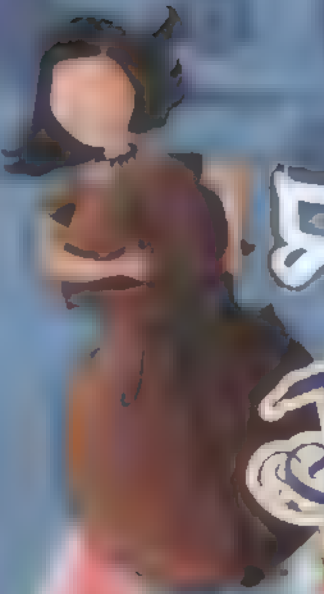
## 萌 体力卡

再比如五格血卡，绿色旺盛的体力值到红色濒危，一个小人形象的用肢体动作体现出来，亢奋、再而衰，非常有特色

## 萌 手牌

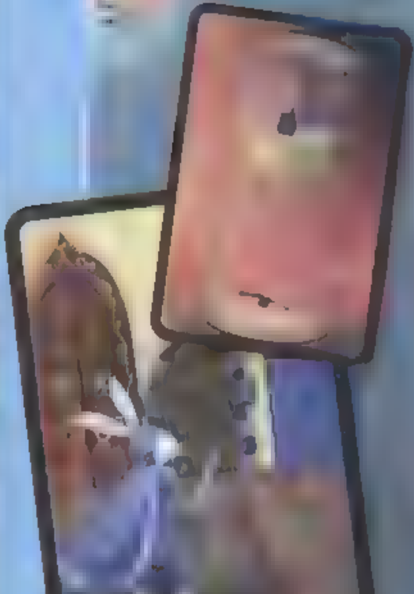
锦囊牌中的桃园结义也是比较搞笑的，三个人跪在香案下面，香案后面是一颗巨大的桃子，其中一个人头上还带着黄巾军的标志，非常形象

闪电也是非常容易识别的，一道闪电劈过，小人儿瞬间焦黑，眼角挂着泪水，无限悲催



# 只要美就足够了 Dixit

[illegible]



……情，有人可能……路再无音信，有人可能不伦不类的搞暧昧。老话说得好，每个人有每个人的……叫什么多心……意思，我们不可能完……的理解除自己以外的其他人。就是自己我们可……乏本质的了解，正因为如此，才有了许多夜深人静时的犹豫不定，有了许多面对岔路时的不知所措，有了许多回忆过去时的懊恼叹息

既然我们无法了解完整自己，又怎么能遍秀解读别人？一个游戏，或许会有偶尔的猜对，我们对于别人也许会有片刻或是片面的解读，这些都有可能是暂时正确的，但是我们无法探寻到其中的本质，正如美一样，我们也无法知道美的本质是什么

从美这个字来看，“羊大为美”，可能是古人觉得大个的羊能带来更多的肉和副食品，能养活更多的人口，有了更多的人口就能找到更大的羊，有了更大的羊就能养活更多的人……美，对于他们就是梦中的一只硕大无比的羊，以及数不尽的人口。时过境迁，到了现在，社会主义的优越生活已使我们可以任意朵颐肥羊，计划生育也时时鞭策我们不能再有更多的人口，我们对于美的追求演变成了青青校园中的青涩学妹，变成了夜店中热辣性感的hot girl，变成了回忆过去时的片片斑驳，变成了畅想未来时的双手紧扣

也许我们的生活不能使美一直停留在我们的身边，我们所面对的压力与虚荣又不得不使这些美以廉价变相的方式呈现在我们面前 这才有了伪装，这才有了山寨，这才有了我之前描述到的佛陀绣像，以及经由它制作的各种美女。既然拍一下不会怀孕，看一眼又何必较真？对于前文所述的混迹于各大论坛以自知为耻，以知人为乐的各位“勃乐”：窃国者侯，窃钩者贼，3 15晚会有的是需要一双慧眼的地方，实在不行，“天下收藏”不是也高喊去伪存真吗，对于我们这种没车没房没女朋友的二无P民，要是连这点欢愉也赶尽杀绝的话，就有点特矣的不仗义了吧

人生最傻的事，莫过于她看着你送来的玫瑰花告诉你，鲜花真美，而你却告诉他，2块钱一支。古人说这叫煮鹤焚琴。当试图驳斥别人所谓的美好时，我们应该学会闭口不言，因为你不能理解他认为的美好，正如他不能理解你认为的美好一样。恰似恍惚沉吟时，幽幽叹出的那句“谁知我心”，又好比《DIXIT》中的一幅抽象画画，当有人只单说出浪漫一词时，你是否知道她代指的究竟是翱翔天际的马车，还是白马长剑的骑士？而或只是一碗平淡无奇的汤面罢了。

# 编辑部 Readme

帝都的秋天是最宜人的，这个时候[illegible]明媚，登上西山远眺红叶[illegible]千里。好吧，其实我们只是登上了办公楼顶，远眺[illegible](H)的停车场，西山云云都只是大家脑补而已。在[illegible]之后，偶尔有这么个闲暇，编辑部的人也会[illegible]出现，看看这些人，是不是有点[illegible]秋[illegible]——呃，与那[illegible]

——编辑部

姓名：王小猪
性别：男
年龄：不惑未至
[illegible]围：一言难尽
性格：温文尔雅
特征：逆来顺受
爱好：女
特技：摄影 唱歌
口头禅：就这样吧
说上几句：
这就是生活

姓名：淡定的德古拉
性别：男
年龄：几百岁
[illegible]围：臀围超过胸围、腰围超过臀围
性格：性情温和，老好人一个，气管炎患者
特征：皮肤苍白，眼神阴森，面容僵硬，白天萎靡不振，夜晚精神抖擞，常年带黑眼圈……
爱好：一切不需大量消耗体力的运动，如：桌游、唱歌、看书、看电影、吃零食
特技：随时随地入睡，曾有骑自行车睡着，撞到人后惊醒的经历；最近有老年痴呆症迹象，曾在自家门口走错方向，直到走出数百米后才发现
口头禅：郁闷啊！
说上几句：
周日参加活动时碰到某人
"你到底要哪样啊？怎么把头发烫成这样？"
"真没烫过啊大哥，这才是我的完全形态！"
"哦，原来是这样……"
郁闷啊！

姓名：龙飞翔
性别：男
年龄：永远的18岁
[illegible]围：不详
性格：乐观开朗
特征：永远与阳光同在
爱好：读书 听音乐 登山
特技：每晚跑步45分钟
口头禅：人生真是寂寞如雪啊！
说上几句：
这个名字是为了纪念一个当年给予了我人生重大影响的人，我不知道现在这个人如何了，但是当初他那种[illegible]俯视着府南河的[illegible]风，的确给我带来了相当大的震撼……

姓名：[illegible]
性别：男
年龄：介于孩童和老朽之间
[illegible]围：参考[illegible]
性格：时而沉默，转瞬阳光
特征：[illegible]血盆大口，笑起来还呲着牙
爱好：吃饱了发呆
特技：吃饭不知饥饱，吃饱了和吃撑了之间区别很大；[illegible]则[illegible]，最[illegible]误差可以精确到[illegible]级，可惜无法自测，因为看不全，[illegible]吃饭[illegible]变化太大
口头禅：你要便[illegible]你[illegible]么，当心我啃你啊
说上几句：呼唤着，等待着，盼望着，《桌游志》终于出版了，这确实值得开个Party好好庆祝一下；当然，这也只是一小步，以后还有[illegible]数多个"小步"，希望《桌游志》在以后得到越来越多读者的[illegible]！读者多多，稿费多多[illegible]

姓名：翾SAMA
性别：女
年龄：花样年华
[illegible]围：有凹凸
性格：嬗变
特征：嬗变
爱好：一切美的好的有趣的不寻常的
特技：睡觉，打游戏，路痴，可塑性强
口头禅：我嘞个去！/再～见
说上几句：
共饮一杯清茶，同研一碗青砂
挽起一向轻纱，看清天边月牙
爱像水墨青花，何惧刹那芳华
（咦，还要返场么？）
我以为你刀枪不入，你以为我百毒不侵
人生苦短，必须性感。

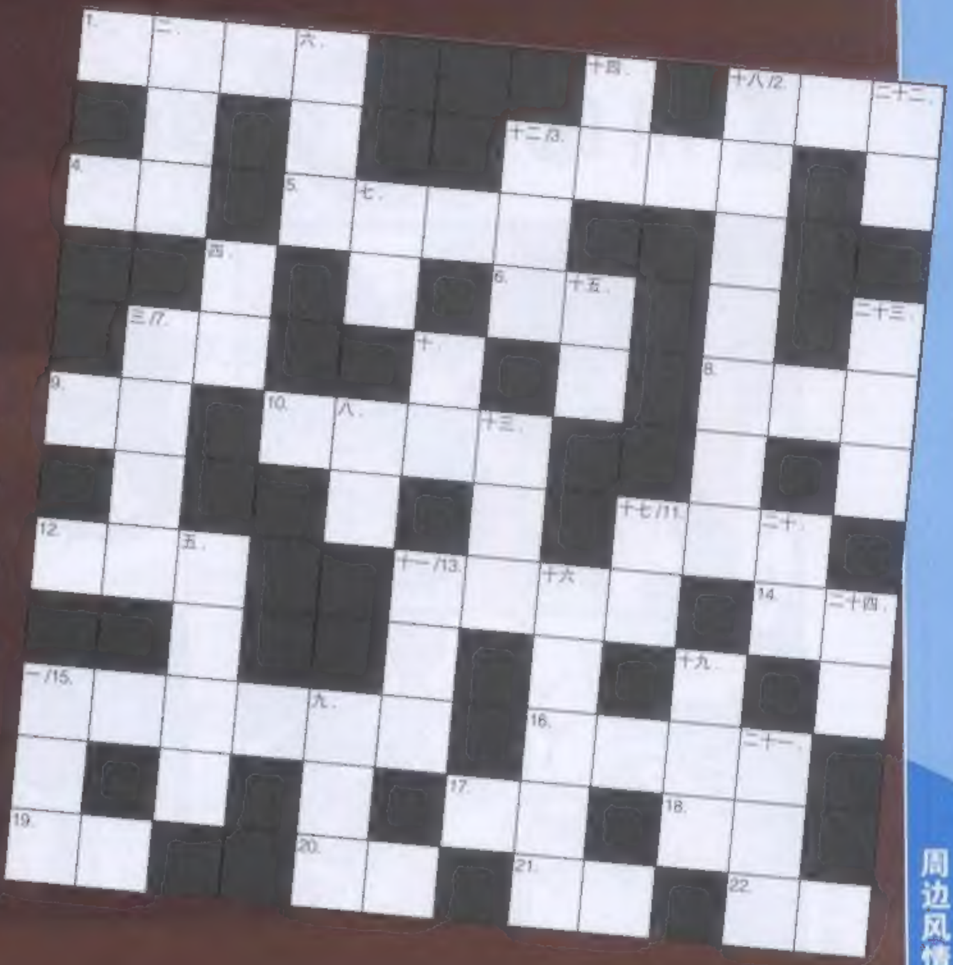
姓名：小丹尼
性别：男
年龄：长大了的10周岁
[illegible]围：60-60-60
性格：
特征：爱说爱笑半遮面
爱好：桌面游戏 羽毛球
特技：[illegible]后快速发言，发言后快速[illegible]
口头禅：Oh~~No~~!

# 小强填字

好玩的桌游、精彩的文章如同珍馐美味，让人垂涎欲滴、流连忘返；在大快朵颐之后，也会有人打算换个口味——哪怕就是来点榛子面儿。

大餐会有，榛子面儿也有！《桌游志》可不是只有桌游，还有好玩的文字游戏。特为读者献上小强填字，供各位“茶余饭后，酒足饭饱”之际，换个口味，得到别样的乐趣。

——努玛



横向

1. 建筑基础的没打好，不够扎实容易出现的一种情况
2. 内蒙古自治区的一座口岸边境城市，是三个国家的交接地
3. 一款德国桌游，曾入围 2000 年国际游戏奖 最佳策略游戏
4. 为了促进胎儿和孕产妇能够顺利地渡过孕产期所采取的保健措施
5. 日本电影、记录片导演，作家。中国影迷称他为“日本王家卫”
6. 子女与父母行为习惯的差异
7. 形容明星的出格的行为
8. 台湾男歌手，与徐静蕾在《杜拉拉升职记》中演对手戏
9. 韩国首都
10. 在古巴、智利、西班牙、阿根廷、巴拿马、多米尼加和美国都有的一个城市名称
11. 在常用的用户名外再注册的 ID
12. NBA 公牛队的黑人英国球星
13. 加入以同量的意大利特浓咖啡和蒸汽泡沫牛奶相混合的咖啡
14. 利用电脑技术专门针对网络游戏，改变软件的部分程序
15. 欧洲南部的半岛
16. 《柯南》中主人的名字
17. 古代对验尸官的称谓
18. 《史记》中用以记载侯王家世的一种传记
19. 天敌的别称
20. 贝多芬的《c 小调第五交响曲》的别称
21. 旧指没有出嫁的女子
22. 长时间地沉浸在网络当中，对互联网产生强烈的依赖

纵向：

一. 西亚国家位于美索不达米亚平原上
二. 世界三大宗教之一
三. 言行前后自相矛盾；反复无常。说话不算数。
四. 足球中的一种位置
五. 《哈利波特》中霍格沃茨魔法学校校长
六. 三种组成地球岩石圈的主要岩石之一
七. 地层中流体喷出地面或流入井内其他地层的现象，也形容火爆、热门
八. 佛门传言和民间演绎中的圣物，善辩真伪
九. 雪乐山公司 1998 年出版的一款第一人称射击电子游戏
十. 二战时期，德国地缘政治学家所划分出的四个世界泛区之一
十一. 一种多人玩的经典图板游戏，曾获 1995、1996 年的桌游大奖
十二. 纨绔子弟的别称
十三. 意大利航海家，开辟了横渡大西洋到美洲的航路
十四. 江西省一座城市，国民党时期三大集中营之一所在地
十五. 人与人之间、人与群体之间思想与感情的传递和反馈的过程
十六. 国内桌游工作室之一，推出了《云梯》、《斗福》等桌游
十七. “宁可坐在宝马车上哭，也不在自行车上笑”的拜金女
十八. 《不第后赋菊》中的一句，“冲天香阵透长安”的后句
十九. 地质时代中古近纪（Paleogene）的第二个主要分期
二十. 发生的重大新闻和特殊事件，报社临时编印的不列入原有的编号的报刊
二十一. 国内团购网站之一
二十二. 拉脱维亚首都
二十三. 我国著名教育学家，著有：《中国教育改造》、》、《古庙敲钟录》等文集
二十四. 黑客利用技术手段，向网页中加入恶意代码

（答案详见下期）

# 三国杀Q版漫画

图/千色工作组 三倍速

选美（一）

选美（二）

吃醋真可怕

红颜祸水

三国杀 ONLINE
www.sanguosha.com

尊享主公高高在上的荣耀；
体验忠臣鞠躬尽瘁的勤勉；
享受反贼快意恩仇的欢乐；
体会小内战战兢兢的心酸；

当我进入《三国杀OL》，
主公邂逅四连反，揪心悔恨没选周泰；
忠臣遭遇二主公，赤血丹心却被补刀；
反贼跳反杀主公，白白送别人三张牌；
可怜小内被集火，未曾表态就阵亡哉；

为什么受伤的总是我，
长着一张酱油脸，还是终究太嘲讽？
郭嘉说：三国杀是聪明人玩的游戏。

游卡桌游 YOKAGAMES
地址： 北京市朝阳区建国路71号惠通时代广场A4座
电话： 010-58630150
传真： 010-58635998
邮箱： support@bgyoka.com
网址： www.yokagames.com